# 夜汽車

HIIV

ILLUSTRATION
MAKING &
VISUAL BOOK

SE
SHOEISHA

IIIV
ILLUSTRATION MAKING & VISUAL

# ILLUSTRATION MAKING & VISUAL BOOK

## 夜汽車

SE
SHOEISHA

## 本書内容に関するお問い合わせについて

このたびは翔泳社の書籍をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
弊社では、読者の皆様からのお問い合わせに適切に対応させていただくため、
以下のガイドラインへのご協力をお願い致しております。
下記項目をお読みいただき、手順に従ってお問い合わせください。

**ご質問される前に**

弊社Webサイトの「正誤表」をご参照ください。
これまでに判明した正誤や追加情報を掲載しています。

［正誤表］ http://www.shoeisha.co.jp/book/errata/

**ご質問方法**

弊社Webサイトの「刊行物Q&A」をご利用ください。

［刊行物Q&A］ http://www.shoeisha.co.jp/book/qa/

インターネットをご利用でない場合は、FAXまたは郵便にて、
下記“翔泳社 愛読者サービスセンター”までお問い合わせください。
電話でのご質問は、お受けしておりません。

**回答について**

回答は、ご質問いただいた手段によってご返事申し上げます。
ご質問の内容によっては、回答に数日ないしはそれ以上の期間を要する場合があります。

**ご質問に際してのご注意**

本書の対象を越えるもの、記述個所を特定されないもの、
また読者固有の環境に起因するご質問等にはお答えできませんので、予めご了承ください。

**郵便物送付先およびFAX番号**

送付先住所　〒160-0006　東京都新宿区舟町5
FAX番号　03-5362-3818
宛先　(株)翔泳社 愛読者サービスセンター

※本書に記載されたURL等は予告なく変更される場合があります。

※本書の出版にあたっては正確な記述につとめましたが、著者や出版社などのいずれも、
本書の内容に対してなんらかの保証をするものではなく、内容やサンプルに基づくいかなる運用結果に関してもいっさいの責任を負いません。

※本書に記載されている会社名、製品名はそれぞれ各社の商標および登録商標です。

# CONTENTS


006 ART WORKS PART 1

069 MAKING PART 1

097 SKETCH BOOK

113 ART WORKS PART 2

163 MAKING PART 2

185 INTERVIEW

IIIV

ILLUSTRATION MAKING & VISUAL

# 夜汽車

おとき話のような世界観と細部まで丁寧に描き込まれた繊細な筆致で、多くの人々を魅了しているイラストレーター、夜汽車。本書では、活動初期から現在に至るまでの作品に加え、描き下ろし作品のメイキング、秘蔵のラフスケッチ、創作の秘密に迫るインタビューを収録した。作家が紡ぐ世界観の魅力を、ぜひ隅々まで堪能してほしい。



「COMITIA 122」2017／コミティア実行委員会



「極夜の夢」Personal Work／2017



「Ballet ヴェネツィアの硝子姫」Personal Work／2017



「Ballet バターを持った森の動物とガトー」Personal Work／2017



「Ballet 灰になる無煙炭とアメティスタ」Personal Work／2017



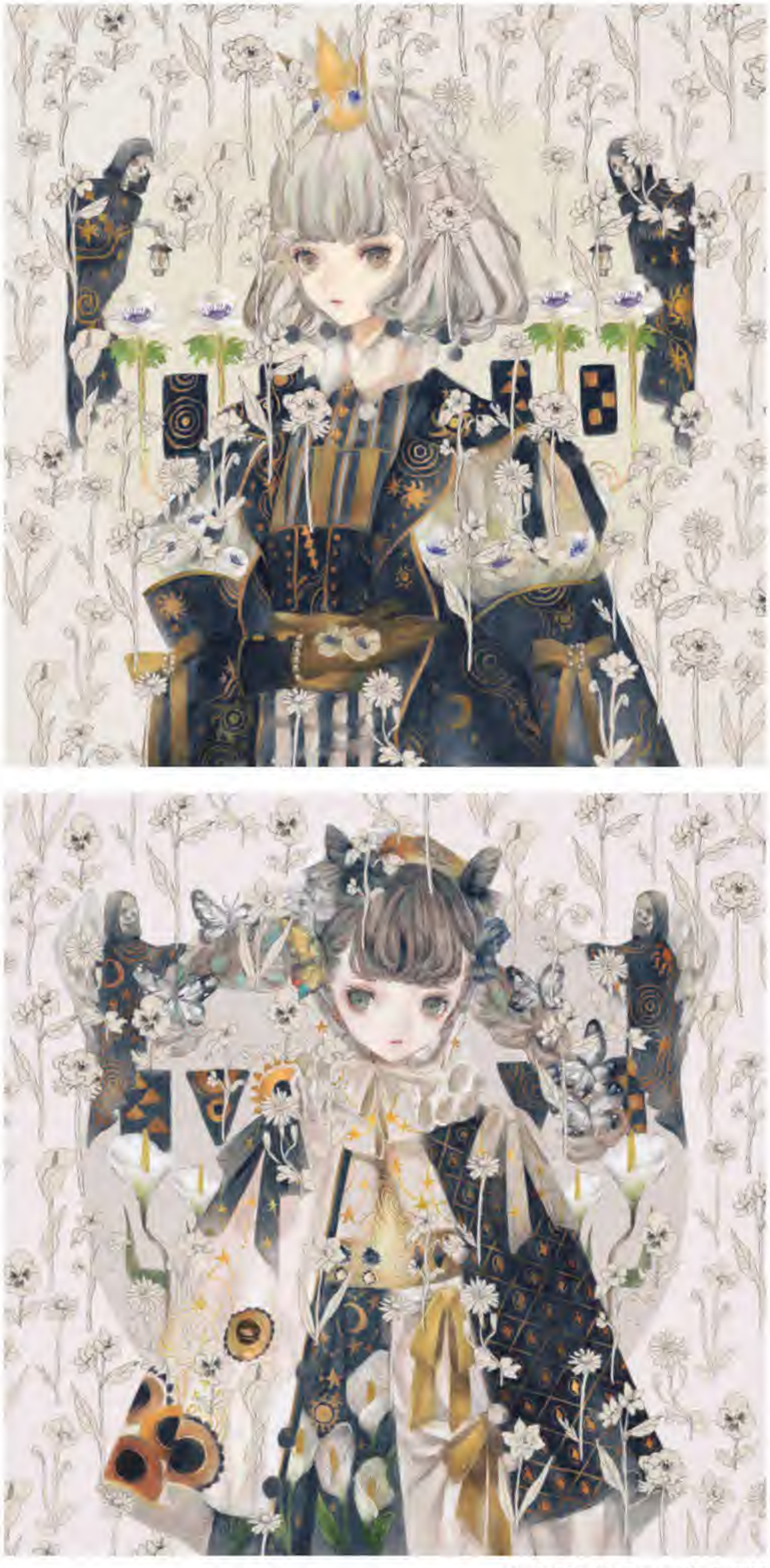

「クリスマスプティギフト」Personal Work／2017



「降る音に」Personal Work／2017




「enfant terrible」Personal Work／2017



「enfant terrible」Personal Work／2017



「enfant terrible」Personal Work／2017



「enfant terrible」Personal Work／2017



「enfant terrible」Personal Work／2017



「enfant terrible」Personal Work／2017



「Osmanthus」Personal Work／2017



「vert」Personal Work／2017




「マトリョーシカペーパー」Personal Work／2017



「音楽の魔女」Personal Work／2017




「牛鬼」Personal Work／2017




「黒狐」Personal Work／2017




「天狗」Personal Work／2017




「天邪鬼」Personal Work／2017




「猫又」Personal Work／2017



「猫に小判」Personal Work／2015



「Lemon blouse」Personal Work／2017



「Lemon dress」Personal Work／2017



「Lemon swimwear」Personal Work／2017



「Lemon tie」Personal Work／2017



「季刊エス55号 スチームパンク ～ヴィクトリアンファンタジー～」扉絵／2016／復刊ドットコム

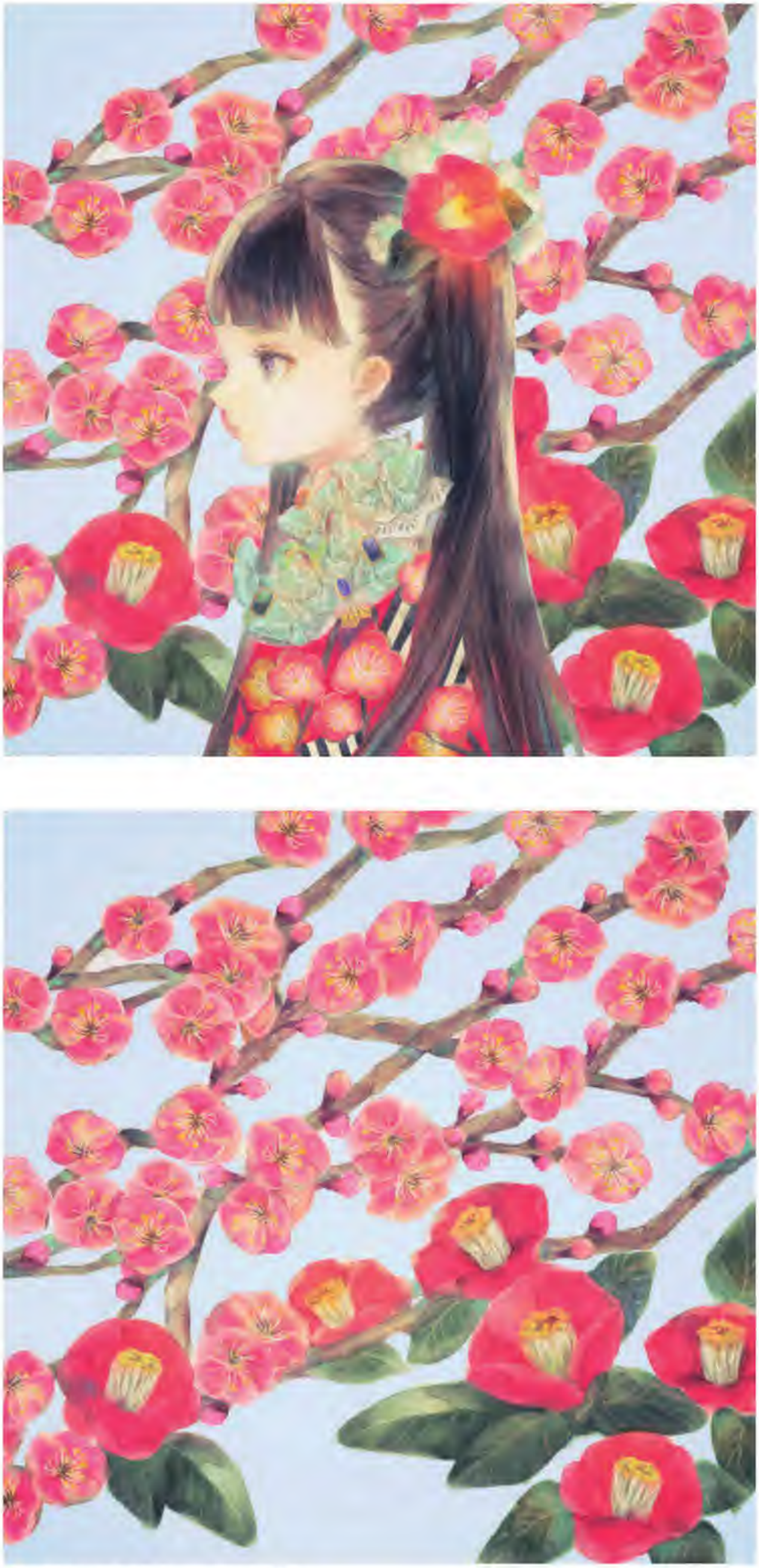




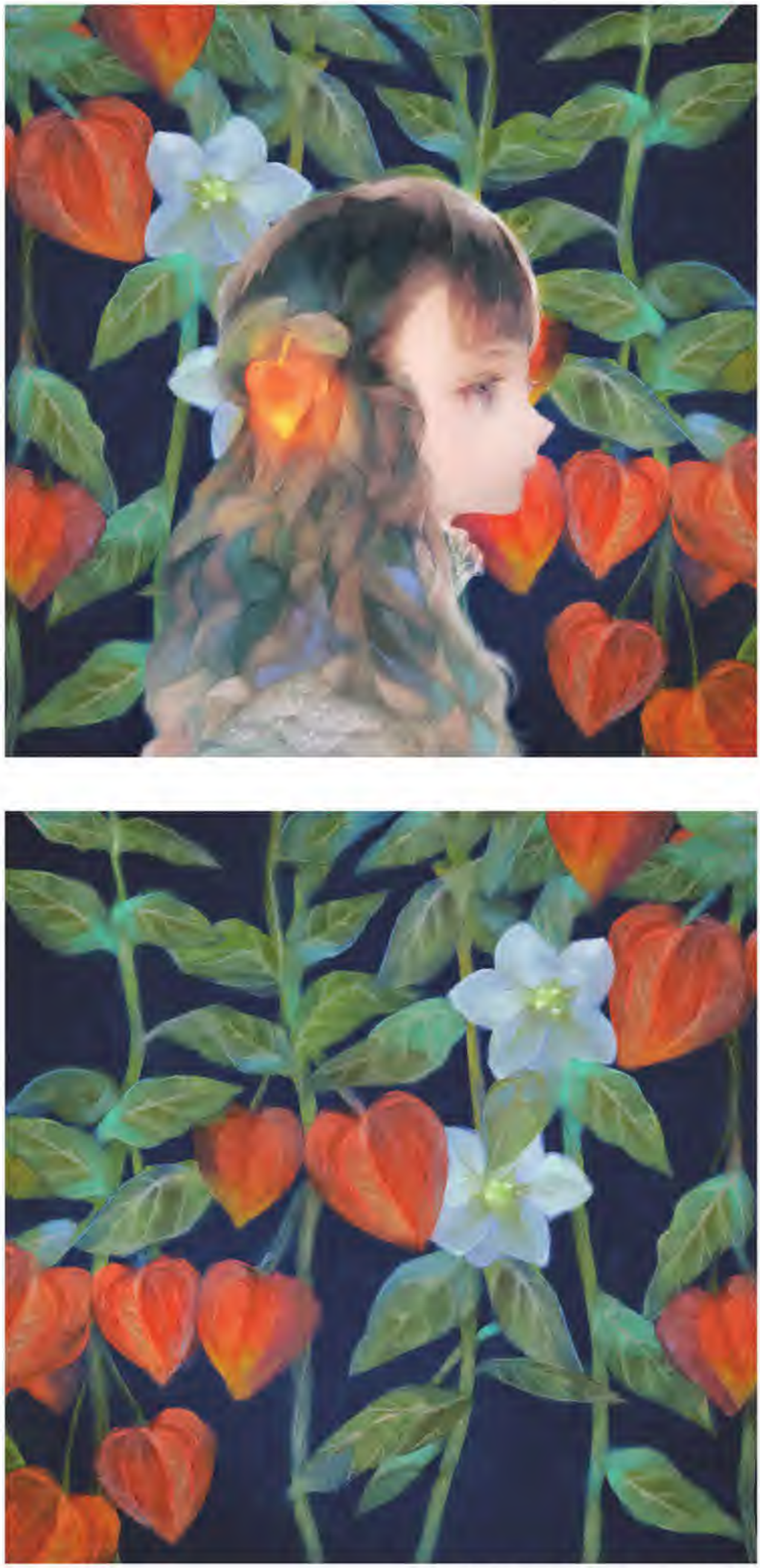
「mayla classic コラボ 乙女の集い展」ポストカード／2016／KAWAII MAKER by KERA



「読書とお茶の時間」Personal Work／2017



「4センチのカンバス 冬の庭」Personal Work／2016



「4センチのカンバス 夏の庭」Personal Work／2016




「15区のジゼル・ウィッチ・ヴェルニーの日記」表紙／Personal Work／2016




「15区のブーランジェリー」Personal Work／2016



「きいちごの木の神隠し魔女」Personal Work／2016



「陰鬱で知的なインクの魔女」Personal Work／2016



「印象派のアトリエに住む魔女」Personal Work／2016



「過ぎ去りし思い出の魔女達」Personal Work／2016




「海に憧れるマリンルックの魔女」Personal Work／2016



「画家志望のこねずみの魔女」Personal Work／2016



「降りやまない雨の魔女」Personal Work／2016





「自分に恋した黄色い水仙の魔女」Personal Work／2016



「水と睡蓮の園の魔女」Personal Work／2016



「赤い風車にたたずむ魔女」Personal Work／2016



「苔生す帽子の無口な魔女」Personal Work／2016



「天文台の夜の星の魔女」Personal Work／2016



「夜の訪れを忘れない魔女」Personal Work／2016



「夜明けに消えて忘れられる魔女」Personal Work／2016



「恋多き死ねないキンボウゲの魔女」Personal Work／2016





「こまどりと夜盗」Personal Work／2016



「あいいろはとば」Personal Work／2016



「うぐいすちゃ」Personal Work／2016



「おみなえし」Personal Work／2016



「ときはいろ」Personal Work／2016



「びろうど」Personal Work／2016

「鳥とお針子姫」Personal Work／2016





「月の船に乗る支度」Personal Work／2016



「海にねむる」Personal Work／2016



「結晶」Personal Work／2016

IIIV

ILLUSTRATION MAKING & VISUAL

# MAKING

## PART 1





PHASE

# 01 想像を広げながら構図を考える

作品を制作するにあたって、まずはテーマを決めてから大まかにラフを描いてみます。
方向性が固まったら、描きたいモチーフを頭の中で組み立てながらラフを整えていきます。

STEP

## 1 テーマを決めて大まかにラフを描く





子どもの頃、お菓子のおまけについていた宝石のアクセサリーを集めていて、それをしまっておくための箱がほしいと思っていました。いつのまにかそのことを忘れて、アクセサリーもなくしてしまったのですが、今でもときどき失った宝石を恋しく思い出すことがあります。今回は、そんな「宝石箱」を織り込みつつ、私が好きな「人物」を描いていくことに決めて、Painter 2015 (他のバージョンでは操作方法などが異なる場合があります) でいくつかラフを描いてみました。なお、Painterでは個々の筆を「ブラシバリアント」と呼びますが、ここでは単に「ブラシ」と呼ぶことにします。

STEP

## 2　描きたいモチーフを頭の中で組み立てる



STEP1で描いたラフがしっくりこなかったので、もう一度「子どもの頃ほしかった宝石箱」というテーマに立ち戻ってラフを描きなおします。今回は、メインキャラクターの少女と手の中の宝石箱、その少女の髪を結いながら宝石を編み込んでいる老女を描き、さらに少女の髪の先端を鳥の巣に見立ててその中に宝石箱を置くことに決定。これらのモチーフをおおざっぱに描いたあと、連想ゲームのように想像を広げ、子どもの人形や巣の中の小鳥、巣を覗き込むネズミなどのモチーフも描き加えていきました。

STEP

## 3　少女の顔のディテールを整える

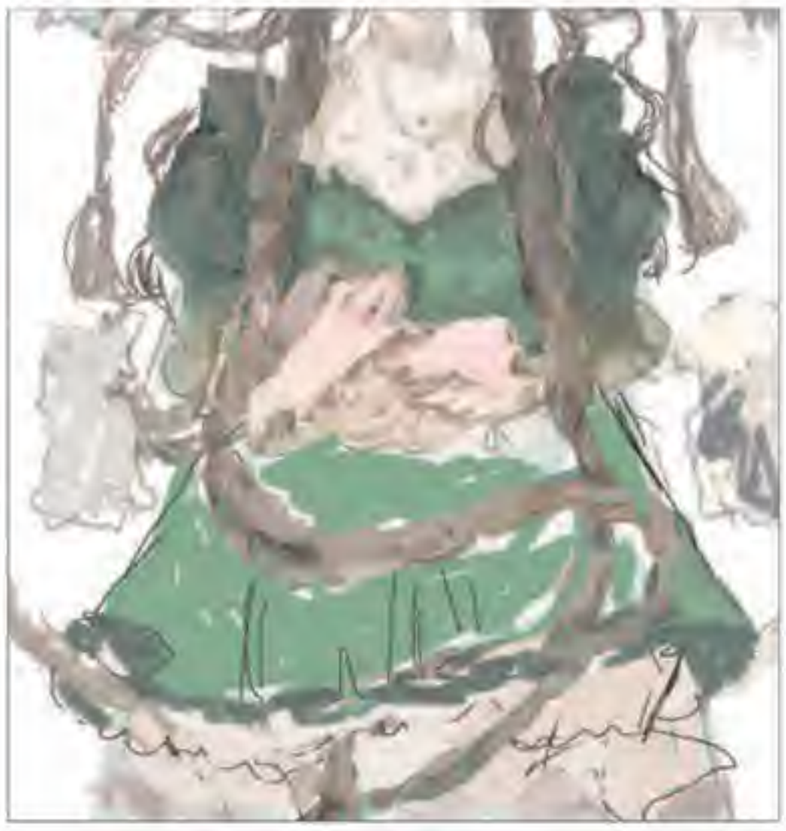




ラフを整えていきます。作品の仕上がりをイメージしやすくするため、メインキャラクターの少女の顔を描き込んで表情をつけていきます。ここでは、［リアル鉛筆］ブラシを使って目の周囲のぼんやりした部分がシャープになるように描き込み、瞳の虹彩やハイライトを描画（左）。さらに瞳の色やまつげを少し濃くして整えました（右）。お化粧するような感覚でアイライナーを引いたり、まつげを描き込んだりするのがコツです。

STEP
## 4　少女のワンピースのような服を描く





メインキャラクターのイメージを固めるため、着ている服を大まかに描きます。今回はどんな形の服にしようかと試行錯誤を重ねましたが、最終的に少し丈が短いワンピースにドロワーズ風のパンツを組み合わせることにしました。

STEP
## 5　テーマに合わせて背景色を決める



メインキャラクターのイメージが固まったら、作品全体の雰囲気をつかむために背景色を決めます。今回は、当初から背景色は子どもの頃から好きな「淡いピンク」をイメージしていたので、試しにその色で塗りつぶしてみました。なお、背景色が決まって全体の雰囲気がつかめたら、後工程で作業しやすいように背景のレイヤーは非表示にしておきます。

STEP

## 6　バランスに注意しながら髪の毛を描く





作品のポイントとなる少女の髪の毛を描きます。ここでは、［油彩］カテゴリの任意のブラシを使って髪の毛のラインを描き、［ブレンド］カテゴリの［紙目水筆］ブラシなどを使って線をぼかしながら髪の毛の流れを描いていきました。ときどきキャンバスを左右反転したりズームアウトしたりして全体のバランスを確かめながら作業を進めていくと、違和感が出にくくなります。

STEP

## 7　三つ編みなどのディテールを描き込む








STEP 6と同様の手順で髪の毛のディテールを描き加えていきます。髪の束などは、ブラシをカスタマイズして描くと効率的です。ここでは、［油彩］カテゴリのブラシを選び、［リアルブリスルを有効にする］をオンにして［描点タイプ：1ピクセルエッジ］、［描点の種類：混色フラット］、［ストロークの種類：シングル］に変更し、ブラシの［サイズ］や［不透明度］を適宜調整しながら描いています。

PHASE

# 02 シーンをイメージしながら人物を描く

作品のメインモチーフである少女と、その髪の毛を編み込んでいる老女を描いていきます。
どんな雰囲気にしたいのかをイメージしながら、ディテールを描いていきます。

STEP

## 1 老女が着用しているスカーフの模様を描く







少女の髪の毛を編み込んでいる老女を描きます。まず、バランスを意識しながら大まかに全身の形を描いたら、[油彩]カテゴリの任意のブラシで頭部のスカーフのレース模様を描いていきます(左)。続いて[ブレンド]カテゴリの任意のブラシ(ここでは[紙目水筆]ブラシなど)で上からなぞって少しぼかします(中央)。さらに、レース部分を[フォト]カテゴリの[焼き込み]ブラシで撫でるように塗ってスカーフの模様を仕上げます(右)。

STEP

## 2 シーンを想像しながら老女の表情や服を描く





続いて、老女の表情や服を描いていきます。かわいくて優しいおばあちゃんにしたかったので、左側の老女は子守唄を歌っているような雰囲気にしました。また、右側の老女は夢を見ているような楽しげな表情を意識して描いています。服のモチーフは、自分自身の子どもの頃の記憶と結びついているものをと考え、私の母が庭で大切に育てている花を参考にしました。

STEP

## 3　少女の服や手元の色を塗っていく





次に新規レイヤーを作成したら、大まかに少女の腕から手の部分のラフを描きます。手の位置は、右手に本、左手に宝石箱を持つことを意識して決めています（左）。続いて［油彩］カテゴリの任意のブラシで手の輪郭を描いたあと、［紙目水筆］ブラシなどで少しぼかしてなじませたり、指先や関節部分に赤みをつけたりして手元を表現していきます（右）。

STEP

## 4　質感を意識しながら少女の手元の宝石箱を描き込む





作品のテーマである宝石箱を描き込んでいきます。［鉛筆］カテゴリのブラシ（ここでは、［リアル鉛筆（4Hハード）］ブラシなどを使用）で薔薇の飾りや金属の縁、パールのベースを大まかに描いたら、［ブレンド］カテゴリのブラシで少しぼかしてなじませます（左）。続いて［リアル色鉛筆］ブラシなどでパールのハイライトや金属の縁飾りを描き、［ブレンド］カテゴリのブラシでなじませます（右）。その際、ハイライトのいちばん明るい部分はぼかさないようにすると、パールの光沢や質感が表現しやすくなります。



STEP

## 5　少女が手に持つ本の表紙を描画する



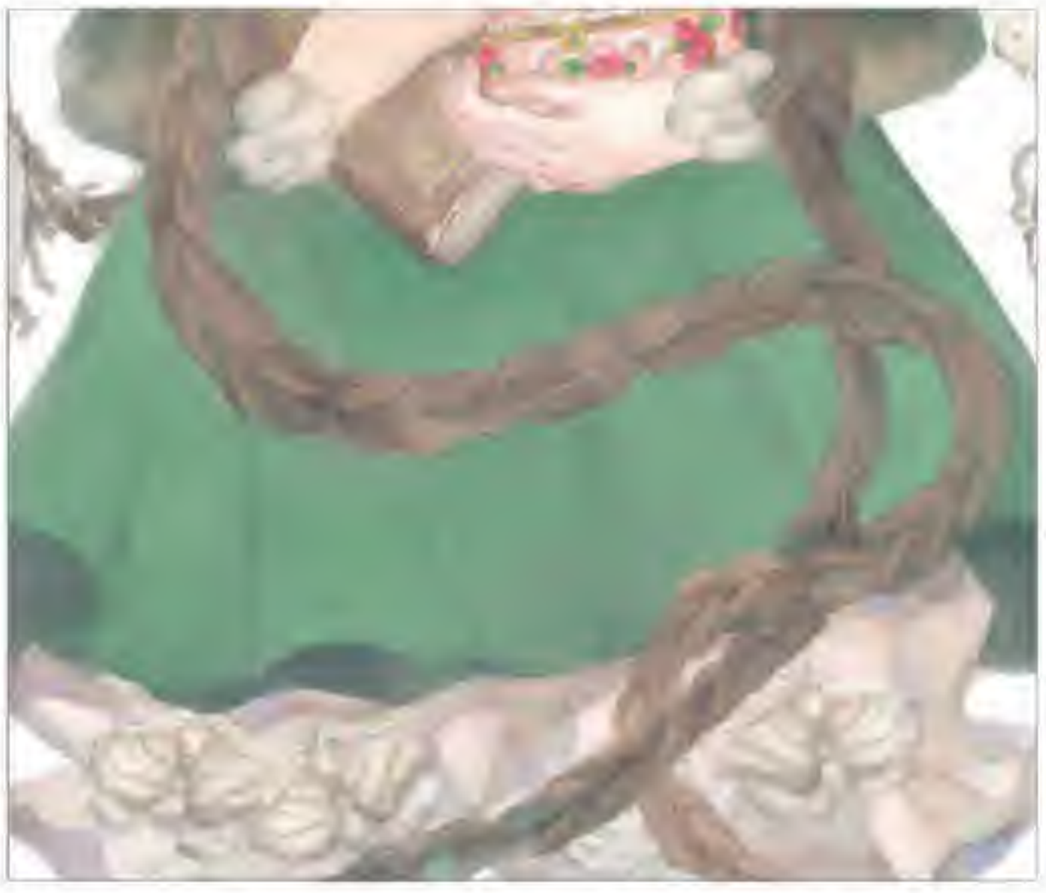


本の表紙を描き込んでいきます。ここでは新規レイヤーに［リアル鉛筆（4Hハード）］ブラシでディテールを描いたあと（左）、［フォト］カテゴリの［覆い焼き］ブラシでその上をなぞって金色にしています。また、表紙の模様のレイヤーの背面に新規レイヤーを作成して［鉛筆］カテゴリのブラシで模様の影を描き、［ブレンド］カテゴリのブラシでぼかしてなじませ、立体感を出しています（右）。

STEP

## 6　仕上がりをイメージしながら服の飾りやシワを描く





ここまでの工程と同じ要領で少女の肩のフリルや首回りの飾り、服のシワ、髪の毛などを描いていきます（ワンピースは後工程で模様を描き入れるので、ここではあまり描き込んでいません）。なお、この作品は画集の表紙絵になるものなので、実サイズで見栄えがするようにワンピースやドロワーズの影は強めに描いてメリハリをつけています。私の場合は、スマートフォン向けのキャラクター絵やゲーム関連のイラストを描く際も、下半身にかけて影を強めに描くことがあります。媒体の特性や仕上がりサイズ、表現意図などを意識して全体のメリハリを調整することはとても大切だと考えています。

PHASE

# 03 周囲のモチーフや服の模様を描き込む

少女の周囲に配置するモチーフや服の模様をブラシで描いていきます。
ハリネズミや刺繍、花など、自分が好きなモチーフを細部にこだわりながら描き込みます。

STEP

## 1 サブモチーフのハリネズミを描く



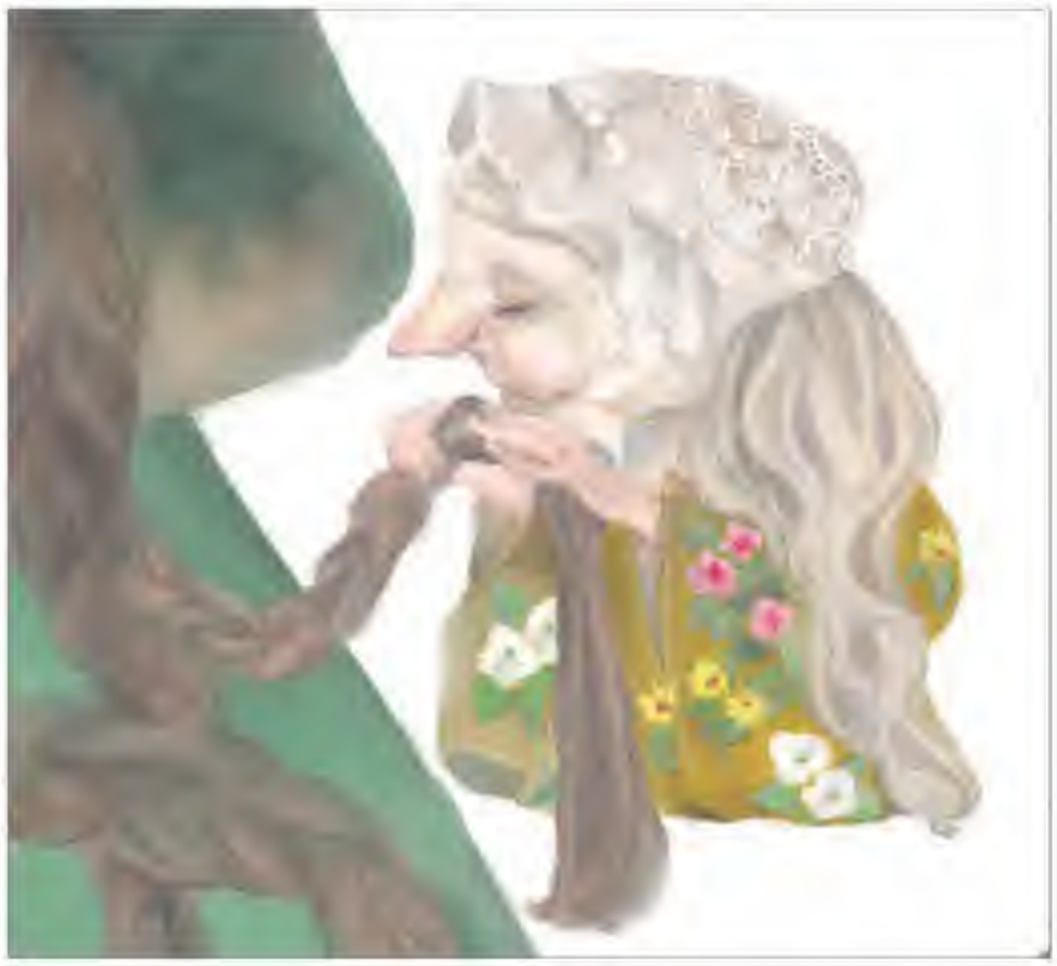


少女の周囲にモチーフを描き加えます。ここでは、私の好きなロシアの絵本や絵画、映画などでなじみのあるハリネズミを描いていきます。まず、任意のブラシでハリネズミを大まかに描いたら(左)、[油彩]や[鉛筆]カテゴリのブラシを使って目や鼻などのディテールを描き込み、[ブレンド]のブラシで少しぼかしてなじませます(右)。ハリネズミの毛並みは、PHASE 01のSTEP 7でつくった髪の毛用ブラシを使うと効率的に描けます。

STEP

## 2 乙女の雰囲気を漂わせた物静かな老女を表現





少女の右下に、もうひとり老女を描き加えます。乙女の雰囲気を漂わせた物静かな老女にしたいので、表情はおとなしめに、帽子はボンネットにしてリボンやレースで飾りつけていくことにします。ちなみに私が作品を描く際は、その都度さまざまなブラシを試して選ぶようにしていますが、自分の作風や描き方に合っているので[油彩]や[鉛筆]カテゴリのブラシを使うことが多いです。とくに[鉛筆]のブラシはディテールの描き込みから色塗りまで対応できてとても便利。描いた線を[ブレンド]のブラシでぼかしてなじませるという簡単な手順だけでも、多様な表現ができます。

STEP

## 3　少女の三つ編みに宝石をあしらう





少女の三つ編みに宝石をあしらっていきます。まず、大まかに位置を決めたら、任意のブラシ（ここでは［リアル色鉛筆］ブラシをカスタマイズしたものを使用）で宝石の地金部分を描画します。続いてその地金に合わせて宝石を描きます。ここでは、お菓子のおまけなどについてくるような宝石をイメージして、少しチープな印象の色で描画しました。

STEP

## 4　色に濃淡をつけて宝石のカットを表現





宝石の色に濃淡をつけていきます。まず、中央を濃い色で塗ったあと端の方を明るめに塗り、宝石のカットを意識しながら切子面の境界部分が直線的になるよう［ブレンド］のブラシでぼかしてなじませます（左）。同じ要領で、他の宝石も色に濃淡をつけていきます（右）。

PHASE

03 周囲のモチーフや服の模様を描き込む

STEP

## 5　後工程の準備のため裏表紙のラフを描き進める



表表紙側がある程度描けたところで、全体のイメージを固めるため、いったん裏表紙のラフを描く作業に移ります。裏表紙でポイントとなるのは、鳥の巣に見立てた髪の毛の先端部分。そこに、子どもの頃の思い出を象徴するような宝石箱や人形を大まかに描き込んで位置を決めていきます。ちなみに人形は大正から昭和初期に流行ったレトロでかわいらしい文化人形をイメージしています。

STEP

## 6　少女が着ている服の刺繍模様を描き込む






再び表表紙に戻り、少女の服の刺繍模様を描きます。ストーリー性のある模様か、花模様かで迷いましたが、服の見栄えを考慮して花の模様にすることに決めました。なお、刺繍は民族衣装風のものもハイブランドのコレクション風のものも好きですが、今回はオリエンタル風にして、ロココ調の宝石箱と組み合わせてみることにします。そこでまず、紙にラフを描きながら図案を考えたら（左）、日本の着物の意匠や東アジアの文様を参考にして［リアル色鉛筆］ブラシなどで花や鳥、蝶々といったモチーフを描き込んでいきます（右）。

STEP

## 7　ディテールに気を配りながら刺繍模様を仕上げる



刺繍模様を仕上げます。[リアル色鉛筆]ブラシや［リアル鉛筆(4Hハード)］ブラシなどで花や葉、鳥のディテールを描き、[ブレンド]カテゴリのブラシで少しぼかしてなじませていきます。花を描く際は、花びらの付け根の萼(がく)に近いところの色が濃くなるようにするのがポイントです。同様に、葉も茎に近い方を濃く描いています。

STEP

## 8　刺繍模様に合わせて髪飾りなどを描く





服の模様が民族衣装風に仕上がったので、それに合わせて髪飾りなども民族衣装風に変更してみます。実際に採用するかどうかは別として、手間を惜しまず細かいところまで描き込んでいきます(左)。当初は東アジアの民族衣装を参考にして顔の横にビーズをあしらっていましたが、最終的に他の要素とのバランスを考えてビーズは省き、サイズを調整した[パレットナイフ]ブラシで服の部分などにファーを描き足しました(右)。



STEP

## 9　少女のスカート部分の刺繍模様を描き込む





STEP 6〜7と同じ要領で、ワンピースの下半分の刺繍模様を描きます。上半分と同様に、美しく咲き乱れるような花や鳥を丁寧に仕上げていきます。糸のように細い線でディテールを描き込んだり、グラデーションで立体的に描画したりすると、より刺繍らしくなります。また、ピンクの花のそばに黄色の鳥を配置するなど、季節感や色のバランスなどを考慮しつつ配色を考えることも重要。思わず目が留まるような美しい配色や華やかな雰囲気を意識して描きました。絵を描く際は、自分自身が「ここは綺麗だし、うっとりする」と思えるような、こだわって描く部分をつくるようにしています。それが、絵の個性や特徴につながると思うからです。

STEP

## 10　表表紙のメインモチーフを仕上げる



さらにワンピースの下半分の柄を描き込んでいきます。ここでは、全身の刺繍模様のバランスを考えながらモチーフを描き加えたり、ファーを描き足したりして仕上げていきました。これで、表表紙のメインモチーフとサブモチーフはほぼ完成です。

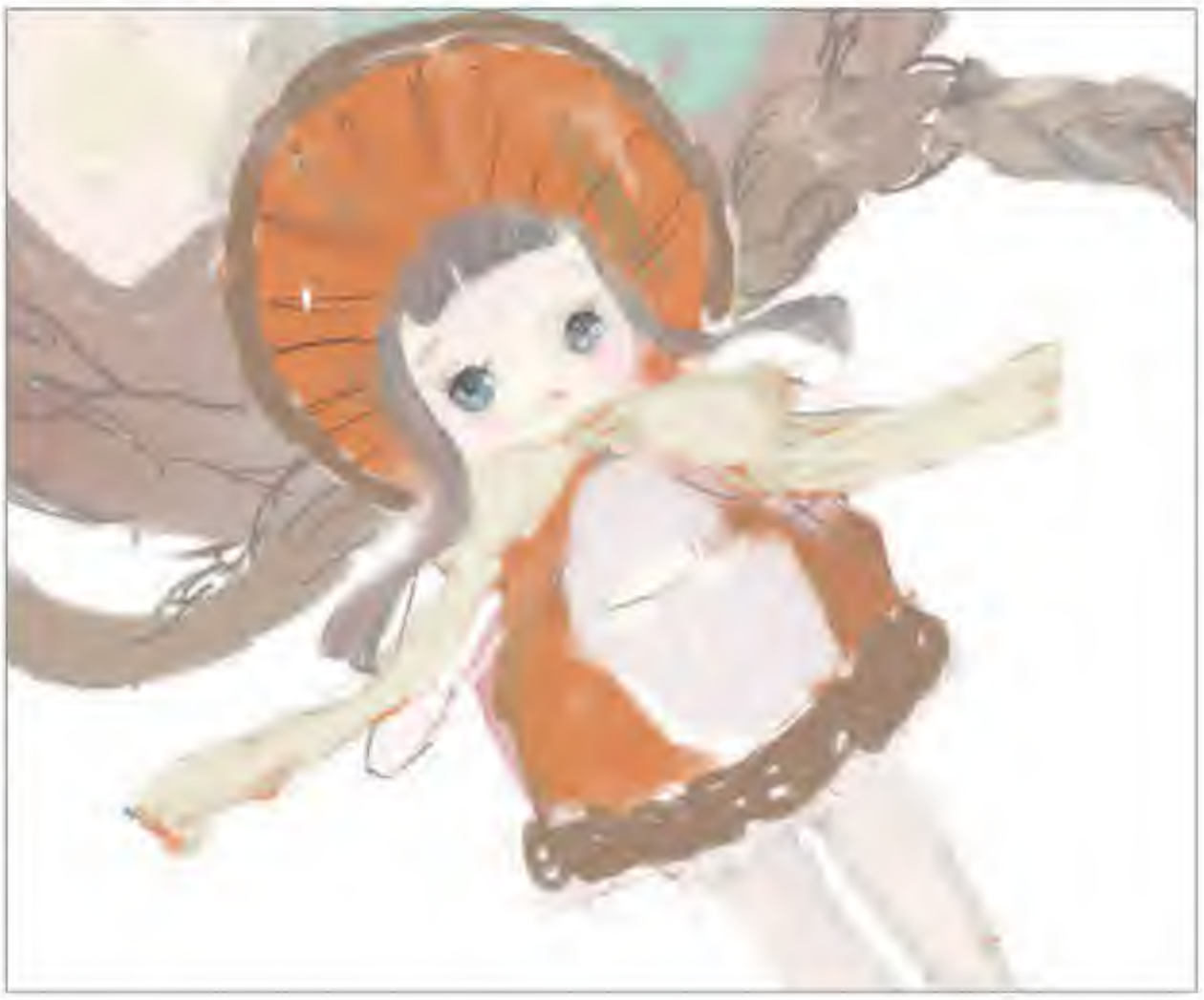
PHASE

# 04 世界観を意識しながらモチーフを描く

表表紙のモチーフを描き終わったら、それに合わせて裏表紙を描いていきます。
作品全体の世界観を意識しながら想像を広げ、さまざまなモチーフを描き加えていきます。

STEP

## 1 文化人形はデフォルメ強めの顔立ちに



表表紙のモチーフがほぼ完成したところで、今度は裏表紙を描き進めていきます。まず、裏表紙でポイントとなる文化人形を描きます。基本的な手順はここまでの工程と同じで、[油彩]や[鉛筆]カテゴリのブラシを使ってディテールを描き込み、[ブレンド]のブラシで少しぼかしてなじませる作業の繰り返し。なお、文化人形の顔はデフォルメ強めに描きます。ここでは、まつげを長めに、目をキラキラさせてお人形らしいレトロな顔立ちで表現しました。

STEP

## 2 人形が着ている洋服の模様を描き込む





人形の洋服を描き込んでいきます。服の模様は表表紙の少女に合わせて花をモチーフにしますが、レトロな感じを少し強めに出したいので、エプロンを着せてそこに花を描くことにしました。このように、着ている服の種類や形が異なると、同じような柄でも違った雰囲気になります。

STEP

## 3　ロココ調を意識したエレガントな宝石箱に





巣の中の宝石箱を描きます。まずは、少女が持っているロココ調の宝石箱に合わせて、金色の装飾や縁飾りを大まかに描き、ベースをパステルカラーで塗ります（左）。続いて箱に模様を描き込みます。ここでは、薔薇の花や小鳥、夜空などを思いついたまま描画していきました（右）。このように小物を描く際は、自分がほしいと思うようなデザインを描くようにしています。

STEP

## 4　小鳥や三つ編みのディテールを描いて巣を仕上げる





巣の中を仕上げていきます。ここでは、宝石箱の色や模様とのバランスを意識しながら黄色のカナリア風の小鳥を描き加えたあと（左）、渦巻き状の三つ編みのディテールを根気よく描き込んでいきました（右）。これで巣の部分がほぼ完成です。

PHASE

## 04 世界観を意識しながらモチーフを描く

STEP

### 5　子どもの頃の思い出と結びついたモチーフを描く





巣の周囲を描き進めていきます。今回の作品は「子どもの頃ほしかった宝石箱」をテーマに描いているので、巣の周囲にも子どもの頃の思い出に結びついたモチーフを置いていくことにします。そこで、愛読書だった新美南吉の『手袋を買いに』からの連想で、手袋を着けた狐が巣の中を覗いているような場面を描くことに決めました(左)。ある程度描いたら、さらに想像を広げて他のモチーフ(ここではネズミ)も描いていきます(右)。

STEP

### 6　グラデーションを意識して狐の毛並みを表現する





狐を描き込んでいきます。狐の毛並みは、PHASE 01のSTEP 7でつくった髪の毛用ブラシを使って描きます。その際、滑らかなグラデーションになるよう意識しながら描くのがポイント。毛並みを描いたあと、片方の手袋を巣の中に描き加えてストーリー性を持たせてみました。

STEP

## 7　連想を広げてモチーフを描き加える





さらにモチーフを描き加えていきます。ここでは、「巣立ち」の意味を込めて小さなトランクを描画しました。トランクは、影の部分に茶色の反対色の水色を少し足して印象を深めています(左)。トランクを描いたら、さらに想像を広げてネズミを横に描き加えてアクセントをつけます(右)。

STEP

## 8　表紙の帯の位置を考慮しつつモチーフを配置





モチーフをさらに描き加え、巣の周囲に配置していきます。その際、表紙の帯がくる位置を考慮しつつ、モチーフの配置に流れができるよう注意します。たとえば、手紙とひなげしは(左)、巣の下側にいるネズミやトランクの間に置いてリズムをつくっています(右)。



STEP

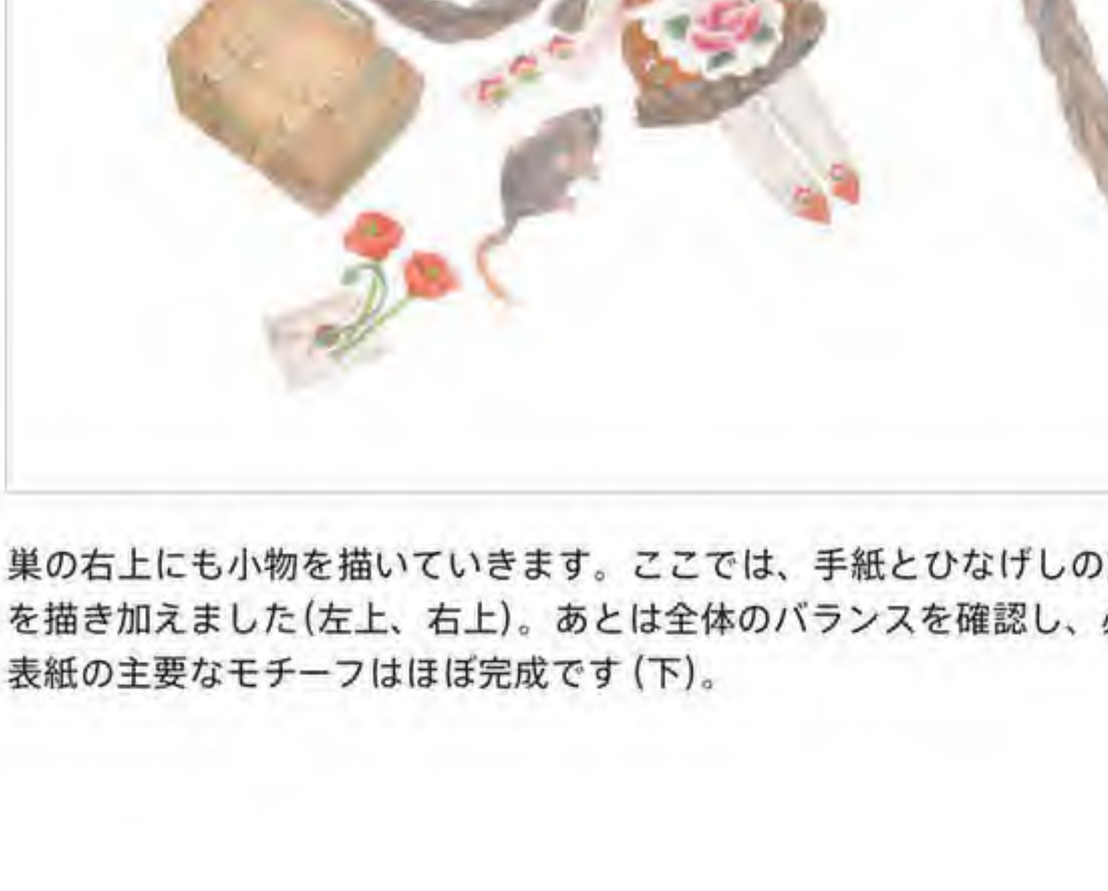
## 9　小物を加えて裏表紙のモチーフを仕上げる













巣の右上にも小物を描いていきます。ここでは、手紙とひなげしの対になるようアンティークな質感の日記と四つ葉のクローバーを描き加えました(左上、右上)。あとは全体のバランスを確認し、必要に応じて微調整するなどしておきます。これで表表紙と裏表紙の主要なモチーフはほぼ完成です(下)。

PHASE

# 05 背景に模様を入れ質感や色味を調整

背景の模様を描き込んだり、全体の質感や色を調整したりして作品を仕上げていきます。
混色によって色が濁るのを避けるため、色の調整は最後に行うのがポイントです。

STEP

## 1 背景色を決めて［塗潰し］ツールで色を塗る



背景に色を塗っていきます。まず、［塗潰し］ツールを選択し、［カラー］パネルで任意の色（ここでは、ピンク色［RGB：228/198/197］）に設定します。続いて、背景の白い部分をクリックして塗りつぶしていきます。白に近い薄い色が塗りつぶされてしまう場合は、事前にプロパティバーの［許容値］の数字を下げておくと塗りつぶされるのを防ぐことができます。

STEP

## 2 ブラシで塗り残し部分を修正する



［塗潰し］ツールで色をつけると、場所によっては白く塗り残しが生じてしまう場合があります（左）。そういった部分は、めんどうでも［鉛筆］カテゴリのブラシなどで、塗り残しがなくなるまで丁寧に色を塗っていきます（右）。

STEP

## 3　背景に刺繍を意識した模様を描く



背景に模様をつけていきます。まず、その下準備として新規レイヤーを作成し、少女の服の刺繍を意識した花の模様を大まかに描きます（左）。花の形が決まったら、ブラシでディテールを描き込んでいきます（右）。

STEP

## 4　花柄をコピー＆ペーストで全体に配置する



STEP 3で描いた花柄のレイヤーをコピー＆ペーストし、［レイヤー調整］ツールでドラッグして位置を調整します。できるだけ密度に偏りがないよう、満遍なく散らしながら配置を決めていくのがポイントです。

PHASE

05 背景に模様を入れ質感や色味を調整

STEP

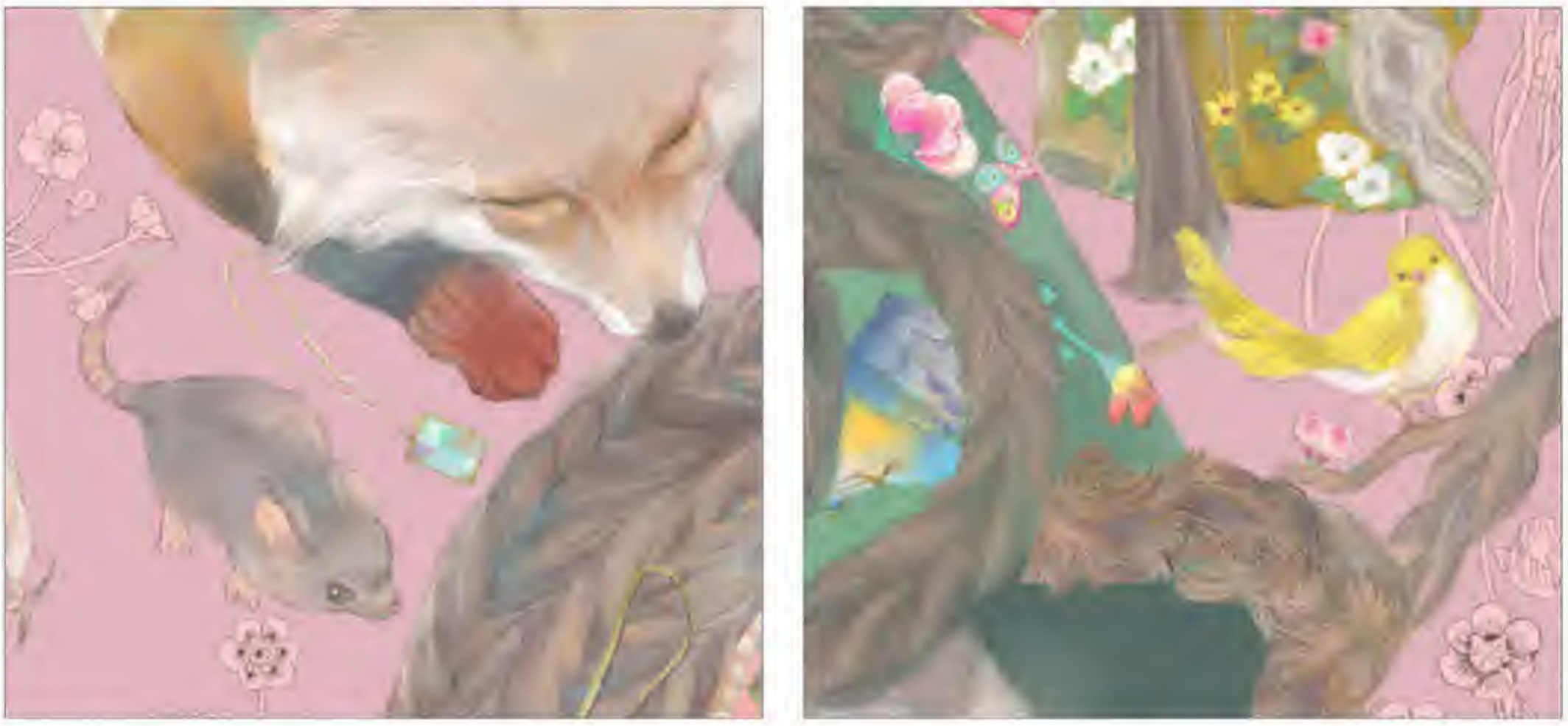
## 5 線画で花の模様を描き加えていく



花柄を配置したあと、全体のバランスをチェックして「花が多すぎて少女が引き立たない」と感じたので、一部の花のレイヤーを削除します。代わりに［鉛筆］カテゴリのブラシで線画の花を描き足し、背景のピンクより少し明るい色で内側を塗りつぶしていきます。

STEP

## 6 小鳥や蚕などのモチーフを描き足す



花以外のモチーフを背景に描き加えていきます。ここでは、小鳥や蚕、ペンダントなどを描いていきました（左）。その際、少女の服の模様に目線がいくように、ワンピースの横に鮮やかな色の小鳥を配置するなどの工夫をしています（右）。

STEP

## 7　テクスチャ素材を選び合成の下準備を行う





作品に質感をつける下準備を行います。まず、適度にムラのある紙などのテクスチャを用意します。ここでは、『フレンチシャビー&デコ素材集』(翔泳社)に収録されている素材を選びました(左)。続いて、テクスチャ画像を前面にコピー＆ペーストして、[効果]メニュー→[色調処理]→[色の調整]で[彩度]と[明度]を下げ、コントラスト強めのグレースケール画像に変換します(右)。

STEP

## 8　全体にテクスチャを合成して質感をつける





テクスチャを合成していきます。まず、テクスチャのレイヤーを選択したら、[レイヤー]パネルで[合成方法：オーバーレイ]に変更します。続いて、[不透明度]を14%程度に下げて調整します。今回はあまりガサガサした印象にしたくなかったので、テクスチャの模様がうっすら見える程度にとどめています。左が質感をつける前、右が質感をつけた後です。

PHASE

05 背景に模様を入れ質感や色味を調整

STEP

## 9 イメージに合わせて色味を調整する



Photoshopで作品全体の色味を調整します。ここでは、まずレイヤーをすべて結合したあと全体の色を調整し(左)、そのレイヤーを8枚ほど複製。それぞれ色味を調整したり、レイヤーの不透明度を下げたりしながら、頭の中のイメージに近づけていきました(右)。その際、見飽きない色味になるよう、また少女の頬のピンクがきれいに出るよう気をつけました。

STEP

## 10 細部を微調整して作品を仕上げる



最後に全体を確認して細部の微調整を行います。ここでは、少女の目や髪の毛などを指先ツールで整えて完成としました。左が修正前、右が修正後です。

# 夜、渡る鳥たち





## ラフスケッチ集

ラフやスケッチは殆ど公開しておらず
目に触れることがなかった絵たちです。
それらを夜、渡る鳥たちと名付けました。
少しでも楽しんでいただければ幸いです。



## 線と線

以前は線画を紙に描いた後にスキャンして作業をしていました。
今は完全にデジタルになり線画を描くことは減りましたが、まだ
名残りで絵を描く時はまず最初に線で形をとっています。





## 少女の園

少女はほぼすべての絵の主題にしています。
淡く儚く優しく切なく、少女の世界を描けたらと思います。







光を追いかけて

リアル質感の光のスケッチも時折しています。
光を追ううちに、まなざしの大切さを学ぶことがあります。



**習作**

練習がてら描いていたり、ボツになったものです。
ラフ状態でそのままになることも多く、課題です。

## おとぎの国の対話

おとぎ話の古い挿絵のような絵に憧れて、
おとぎ話を題材にした絵もよく描きます。





## 植物と雫の埋葬

植物と水彩が好きでたくさん絵の中に取り入れてきました。水と植物は切り離せないと感じています。



## 老女ゆきて帰りし

最後にずっと描き続けているおばあさんです。
おばあさんの中の少女性を表現したく少女と
同じく重要な題材にしています。
特に魔女が好きで妖しく心惹かれる存在です。





「スワンの傘」Personal Work／2015



「天使」Personal Work／2016





「おとぎ鳩鳥洋裁店のお裁縫箱」ケース／Personal Work／2016






「おとぎ鳩鳥洋裁店のお裁縫箱」ケース中面／Personal Work／2016



「ロバ、イヌ、ネコ、ニワトリのシルエットのふんわりコート」Personal Work／2016



「挿絵画家アーサー・ラッカムのアリスのドレス」Personal Work／2016



「熱いかまどいろのお菓子のボレロ」Personal Work／2016



「舞踏会のシャンデリアを模したリボンドレス」Personal Work／2016



「眠れぬ夜まとう金のいばらの刺繍のスカート」Personal Work／2016



「繭のようにやわらかなおなみだのローブ」Personal Work／2016




「おとぎ鳩鳥洋裁店」表紙／Personal Work／2015



「お菓子なねずみと人形のための隊服」Personal Work／2015



「かえるの涙と瞳の色のかぼちゃパンツ」Personal Work／2015



「海と乙女を浮かべた外套」Personal Work／2015



「愛を希うひとのためのワンピース」Personal Work／2015



「幼い心に降っても晴れてもコート」Personal Work／2015



「内気な猫のための貴族ジャケット」Personal Work／2015



「植物学者の卵」Personal Work／2015



「ロバとある森のひとのおはなし」Personal Work／2015



「無題」Personal Work／2015





「星降る」Personal Work／2015





「kitsune」Personal Work／2015



「サーカスの終わり」Personal Work／2015



「2015year」Personal Work／2015



「Journey」Personal Work／2015

「犬騎士」Personal Work／2015



「冬と春のコート」Personal Work／2015



「BE SEPARATED」Personal Work／2017 © 上海アリス幻樂団




「CASKET OF STAR」Personal Work／2017 © 上海アリス幻樂団



「#E7001D」Personal Work／2017 © 上海アリス幻楽団



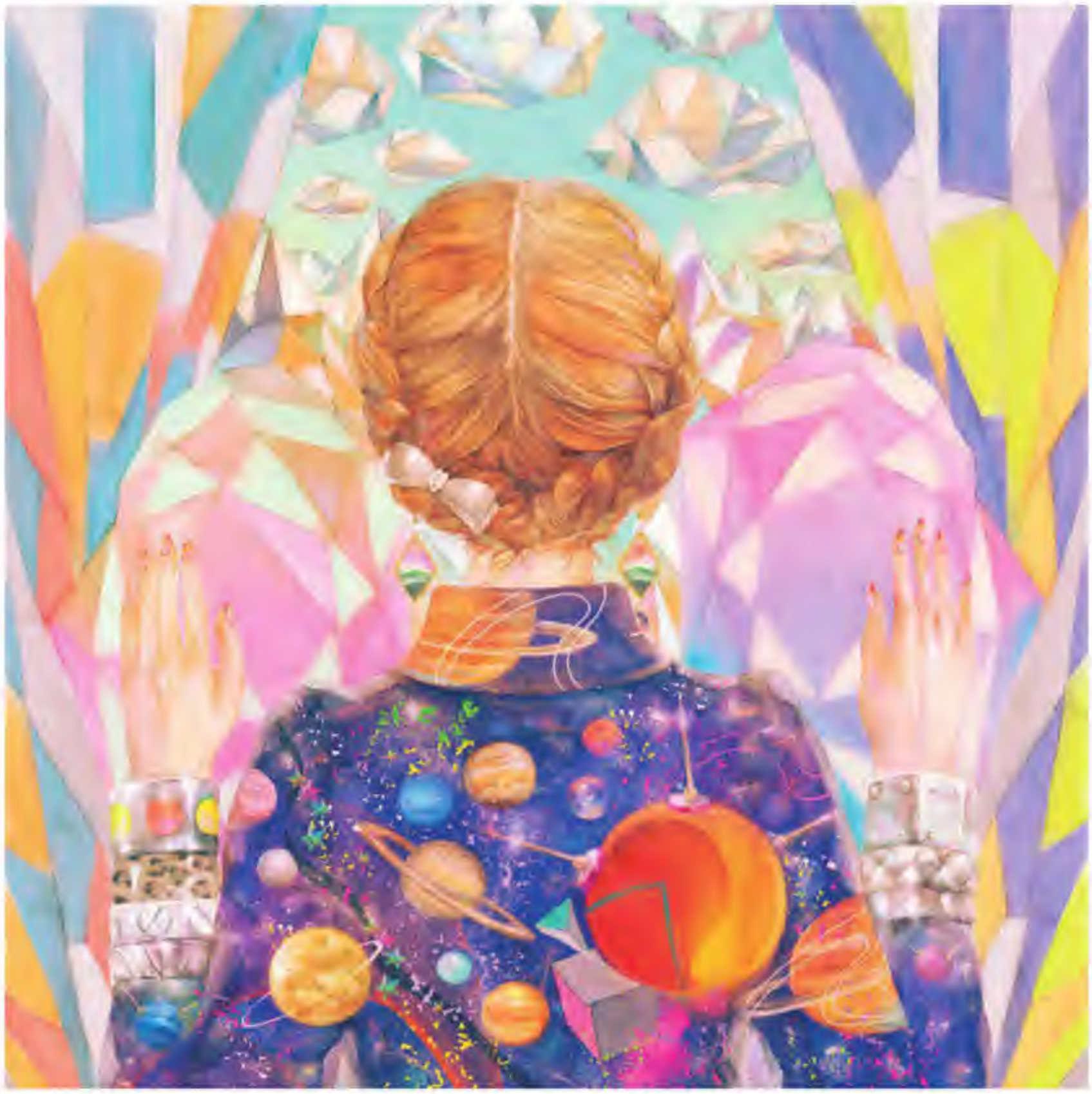
「Critical Unbalance」CDジャケット／2013 © 上海アリス幻楽団





「生年不滿百」CDジャケット／2013 © 上海アリス幻樂団



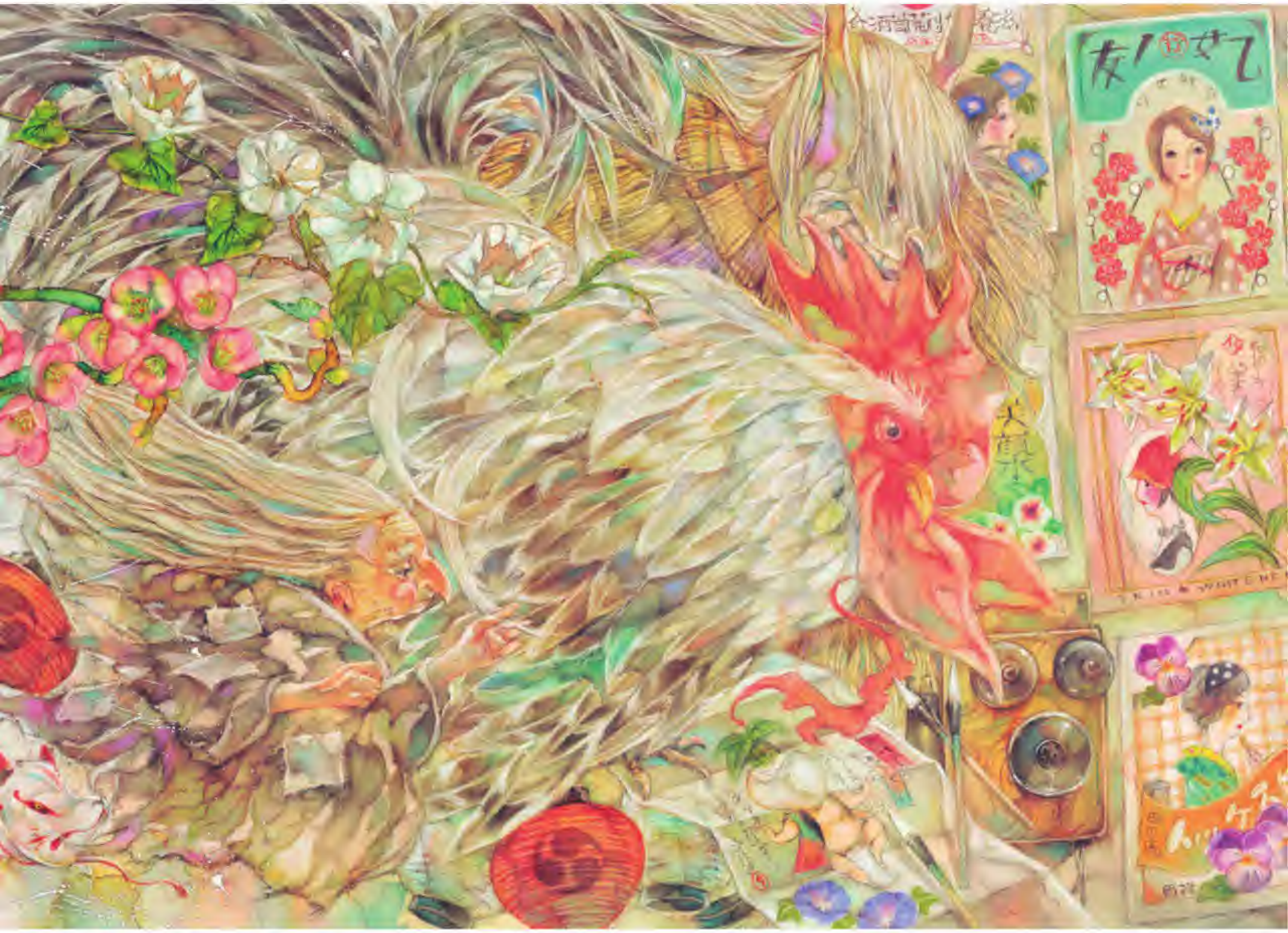




「POP DAYS／fetic」CDジャケット／2015／elegantdisc



「テディベア」Personal Work／2014



「大正物ノ怪戯図集」Personal Work／2014

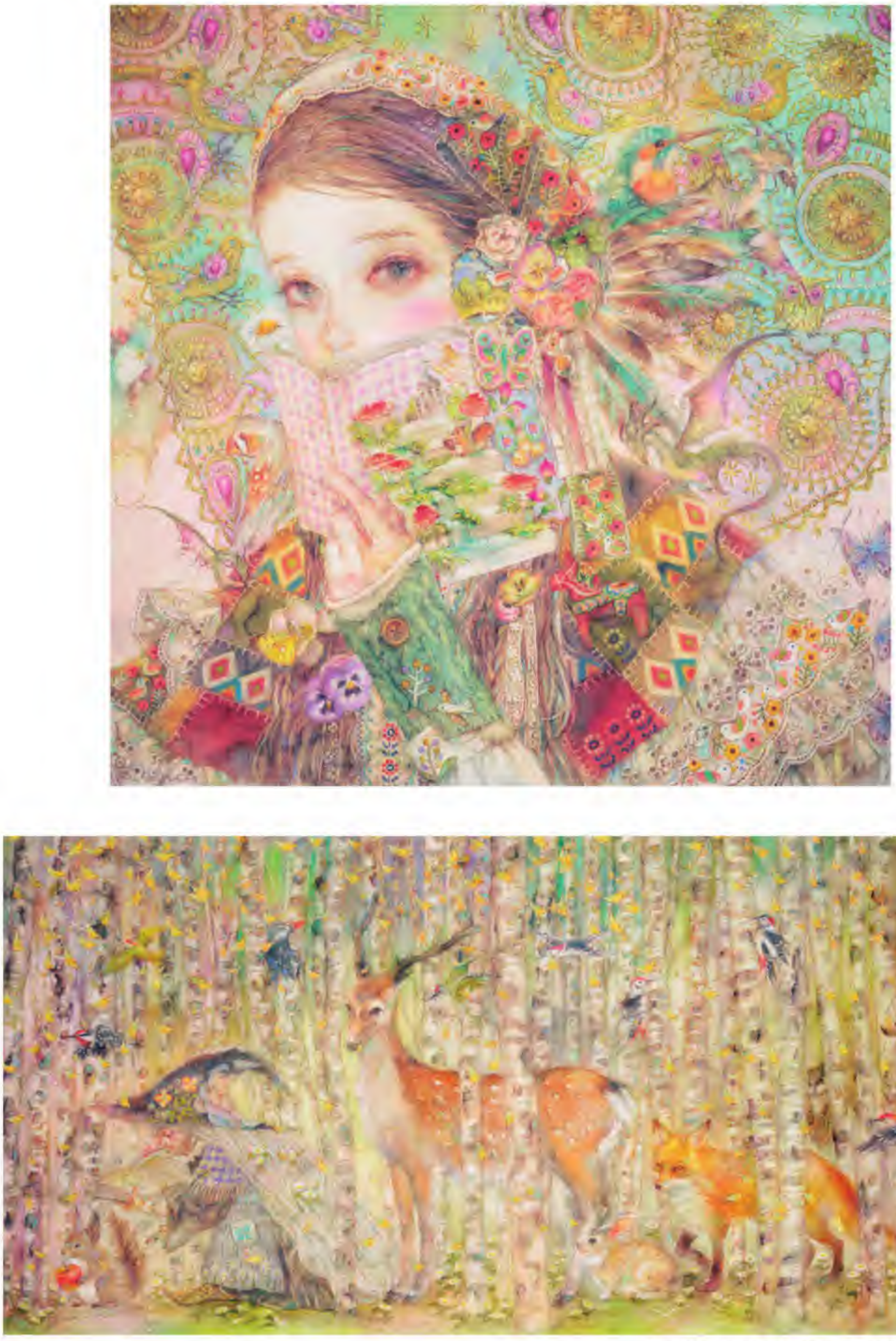

香子丁
粉白粉
白い
ダイヤ







「ma fleur a moi」CDジャケット／2014



「Last Indus／Lastindus」CDジャケット／2014／elegantdisc



「季刊エス39号 魔法使い」描き下ろし／2012／飛鳥新社

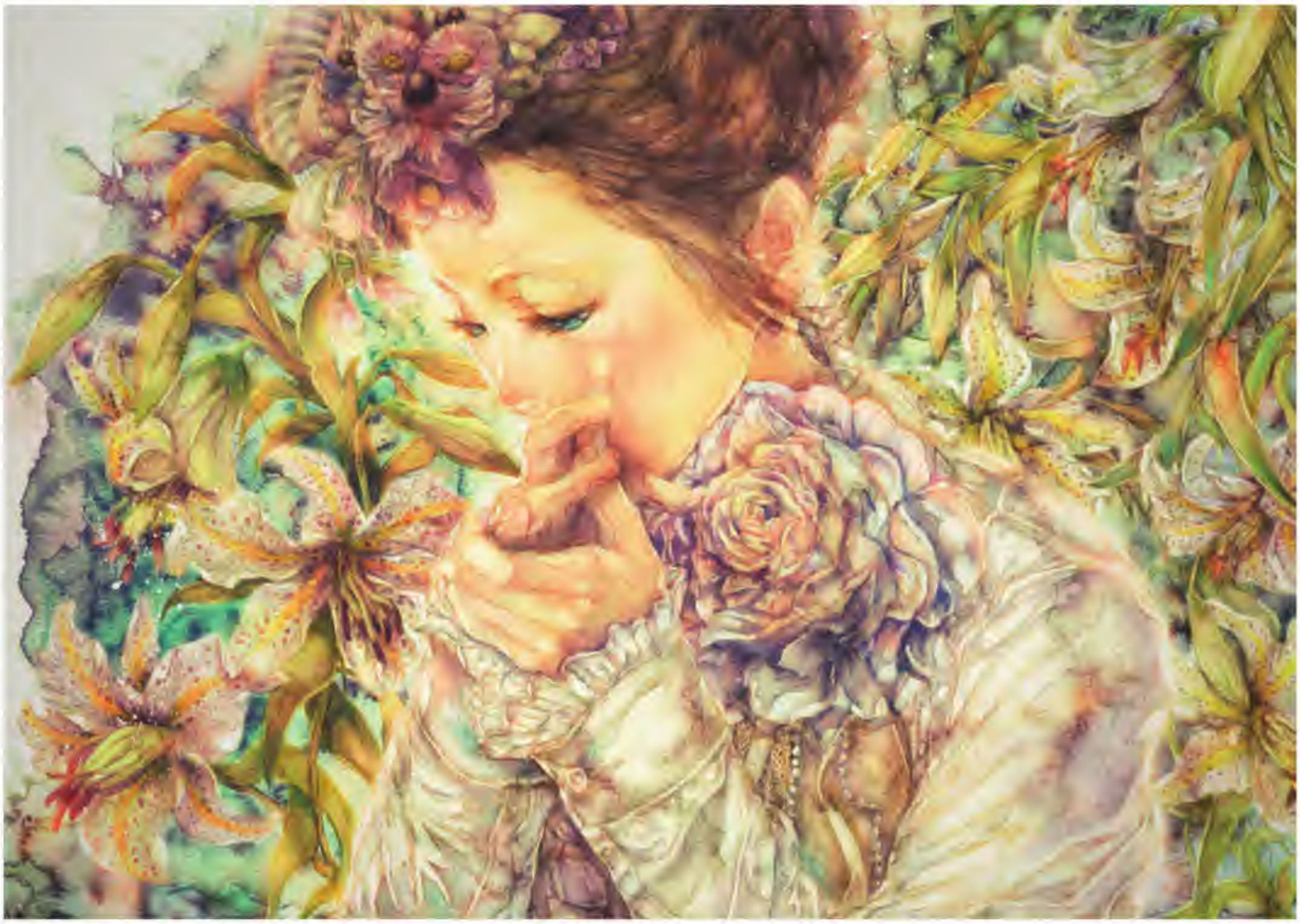




「Listening」Personal Work／2012



「通りで」Personal Work／2010



「parallel girl／agllis」CDジャケット／2010／elegantdisc

IIIV

ILLUSTRATION MAKING & VISUAL

# MAKING

PART 2





PHASE

# 01 ラフを整えながら背景を描き込む

伝統的な日本美術を意識しながら、「狐の嫁入り」をテーマにざっくりとラフを描きます。
構図やモチーフが固まったら、ラフを整えながら背景のディテールを描き込んでいきます。

STEP

## 1 和の雰囲気を意識しながらラフを描く



作品の制作にあたって、まずはテーマを決めてラフを描きます。今回は背景を主体に和の雰囲気で「狐の嫁入り」を描くことに決定。日本画や木版画などの伝統的な日本美術の様式や技法を意識しながら、Painter 2015（他のバージョンでは操作方法などが異なる場合があります）でモチーフを精密かつ大胆に描いていくことにします。なお、Painterでは個々の筆を「ブラシバリアント」と呼びますが、ここでは単に「ブラシ」と呼ぶことにします。

STEP

## 2 ラフを整えながら線画を描いていく





私の場合、背景を細かく描き込みがちで、ともすると絵が重くなってしまう傾向にあります。そこで最近は、従来の塗り重ねてぼかしや陰影を表現する方法に、塗り絵の要領で線画にフラットな色をつけていく方法を取り入れるなどして、新しい表現を模索しています。今回も線画を使って背景を描いていくことにします。そこで、まず［リアル鉛筆（4Hハード）］ブラシなどを使ってモチーフの輪郭や陰影の境界部分に線を引き、［ティント］カテゴリの［標準丸筆］ブラシなどでその内側に色をつけていきます。線画は少しペン先を揺らすように描くのがコツです。

STEP

## 3　線画と塗りを交互に繰り返し祠を描く





まずは手前にある祠を描いていきます。全体の線画を描いてから色をつけていく方法もありますが、今回は工程をはっきり分けず、STEP 2の要領で線画と塗りを交互に進めていくことにします。描き出したところから花が開くように完成していくため、全体の仕上がりイメージを持っている場合はこの方が作業しやすく楽しいと感じます。レイヤーは、背面から順に「下塗り」、「影」、「線画」という具合に重ねています（左）。なお、垂れ幕の「狐」の文字は新規レイヤーに描いたあと、そのレイヤーを「下塗り」と「影」の間に移動し、レイヤーの［不透明度］を下げてなじませています（右）。

STEP

## 4　祠にいる狐を描画して物語性を出す





今回の作品は、「祠にいる黒狐に嫁入りするシーン」をイメージしています。ここではその黒狐を描いていきます。まず［鉛筆］カテゴリのブラシ（ここでは、［リアル色鉛筆］ブラシをカスタマイズしたものを使用）で祠の狐の線画を描きます。続いて、［標準丸筆］ブラシなどで色をつけていきます（左）。塗りが単調な印象になってしまう場合は、［ブレンド］カテゴリのブラシ（ここでは［紙目水筆］ブラシ）でぼかすなどしてグラデーションをかけ、変化をつけます（右）。

STEP
## 5 寒色と暖色で陰影をつけながら祠の奥を表現





祠の奥を描いていきます。人物などを描く際、人肌部分をグレーや寒色系の色で塗っても影を肌色や赤系の色で塗ると肌らしく表現できます。ここでは、それを利用して祠の羽目板部分のベースを寒色で、影になっている部分を本来の木材の茶色で塗っていきました(左)。同様に、手前の賽銭箱も描いていきます(右)。

STEP
## 6 石材や祠の木目などを描く





同様に祠の土台の石材や、板の木目などを描いていきます。線画は[鉛筆]カテゴリのブラシを、塗りは[鉛筆]や[ティント]カテゴリのブラシを使用しています(左)。これで手前の祠が完成しました(右)。

STEP

## 7　奥の社を描いて提灯で飾る



手前の祠と同様の手順で奥の社を描いていきます(左)。建物を描いたら、提灯に取りかかります。提灯はひだの部分に線を引いたあと、［ブレンド］カテゴリのブラシなどでぼかしていきました(中央)。提灯の影の部分も同様に描いたあと、レイヤーを［合成方法：乗算］に変更してなじませています(右)。

STEP

## 8　格子や窓の反射などを描き奥の社を仕上げる



同様に、窓の格子やガラスの映り込み部分を描いていきます(左)。STEP 6と同様に板や柱の木目などを描き込み、奥の社を完成させます(右)。

PHASE

# 02 背景とのバランスを考えて人物を描く

作品のメインモチーフである花嫁衣装の狐と付き添いの人物、その服などを描いていきます。
背景とのバランスを考えて全体のシルエットを描き、パーツを描き込んでいくのがポイントです。

STEP

## 1 背景に合わせてメインモチーフのラフを描く





まずは、メインモチーフとなる花嫁衣装の狐と付き添いの人物のラフを描いていきます。背景とのバランスを考えながらシルエットを描いてサイズを決め(左)、服の色や形などを大まかに描いておきます(右)。

STEP

## 2 画面映えを意識して少女の顔や髪を描画





少女の顔を描いていきます。人物、とくに立ち絵の人物は、顔がはっきり浮き上がるように描かないと画面映えしなくなることがあります。そのため、サイドの髪の内側などを暗めに塗って顔を引き立てるようにします。なお、今回の作品では基本的に線画は[鉛筆]カテゴリのブラシを使って描いています。また、塗りは[鉛筆]や[ティント]のブラシを使って色をつけ、[ブレンド]のブラシでぼかしてなじませています。ここでは、さらに自作した髪の毛用ブラシ(P075参照)を使って髪の束や前髪のテカリを描き足したり、[デジタルエアブラシ]で髪の毛の青みや陰影、目の影などを描き込んでいます。

STEP

## 3　蛇の目傘を持つ少女の手元を描く





傘の位置や向きを決めるため、蛇の目傘の柄を持つ少女の手元を描きます(左)。この時点では少女に獣耳をつけるかどうかは決めていなかったのですが、手元を描いたあと、試しに少女の頭部に狐の耳を描き加えてみました(右)。

STEP

## 4　少女が持っている蛇の目傘を仕上げる





蛇の目傘を仕上げます。赤色の傘の部分を描いて陰影や薄いブルーの差し色を入れたら、骨組みの線画を描き(左)、その前面に少しずらして立体感をつけながらベージュ色で線を引いていきます(右)。これで蛇の目傘は完成です。

STEP

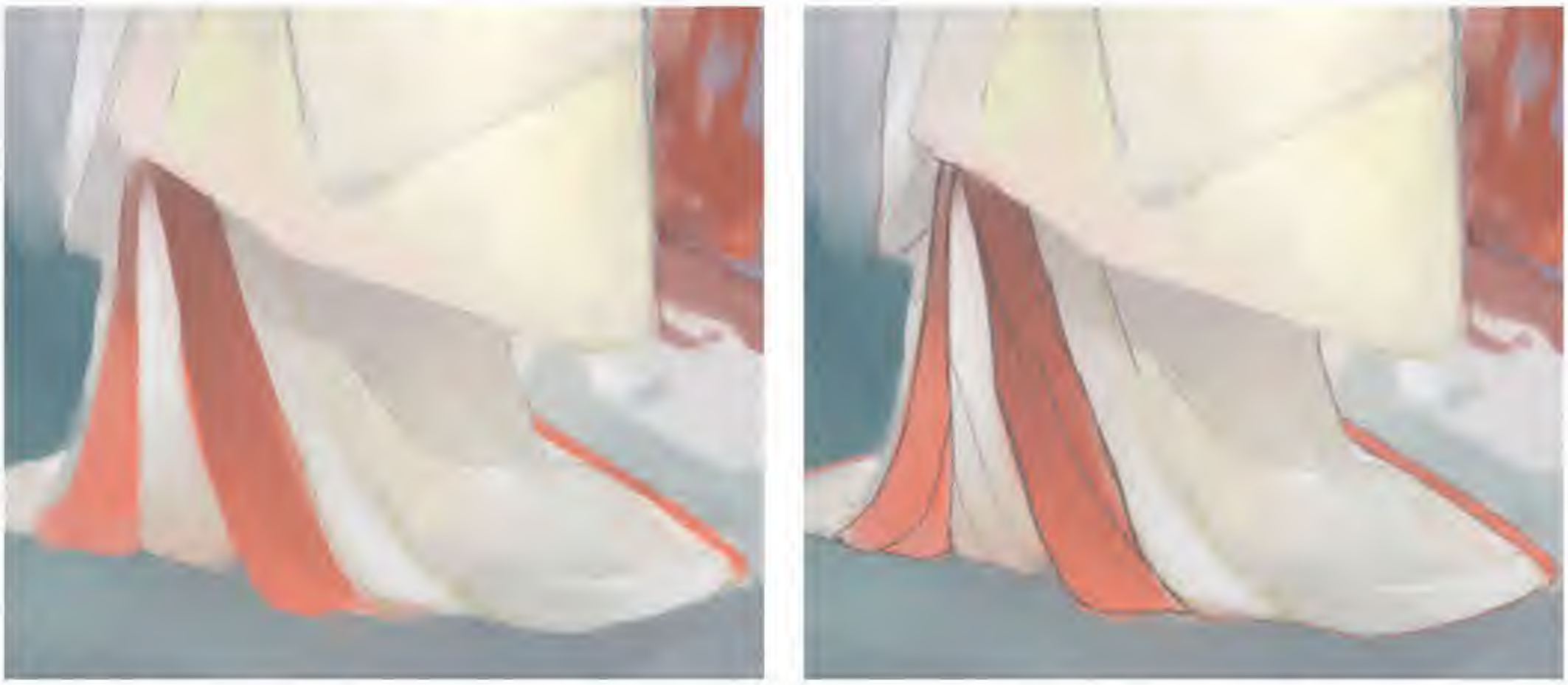
## 5　メインモチーフの狐とその白無垢を描く



メインモチーフを描いていきます。狐も衣装もベースが白色なので、傘の影や袖の影などはやや大きめに描いてアクセントに、衣装は裏地が赤い「赤ふきの白無垢」にします。こうすることで、メインモチーフがより引き立つようになります。

STEP

## 6　白無垢の足元部分に線画を描き入れる



白無垢を描いたあと、赤い裏地部分に線画をあしらっていきます。一本調子で色を塗るより、このように変化をつけたほうが雰囲気も変わりますし、日本画風にもなります。これでメインモチーフの狐は完成です。

STEP

## 7　少女の顔や髪を描き込んで仕上げる





少女の顔や髪を描いていきます。STEP 3で試しに狐の耳を頭につけてみましたが、耳のピンク色がきれいなポイントになりそうなので、髪を描きながら狐の耳もそのまま描き入れることにしました。

STEP

## 8　鈴などのモチーフを少女の服に加える





少女の服の要素が少なく、少し寂しい印象だったので、いくつかモチーフを加えます。ここでは、鈴や紐などを描き加えていきました(左)。また、白無垢の赤い裏地と同様、少女の服も赤い生地の部分に線画をあしらっておきます(右)。



STEP

## 9　少女の服に模様を描き足していく



少女の服を描き込んでいきます。ここでは、背面から順に「流水文様」、「草」、「金魚」という具合にレイヤーを分けて描いています。流水文様はやや暗めの黄土色で描いたあと（左）、［フォト］カテゴリの［覆い焼き］ブラシで上からなぞって金色にしました（右）。

STEP

## 10　足元を描いて少女を仕上げる



少女の身体を仕上げていきます。ここでは、少女の袴に、もみじなどの模様を描き加えたり、その影やブーツ、鈴、紐などのモチーフを描いていきました。これでメインモチーフの狐と少女は完成です。

PHASE

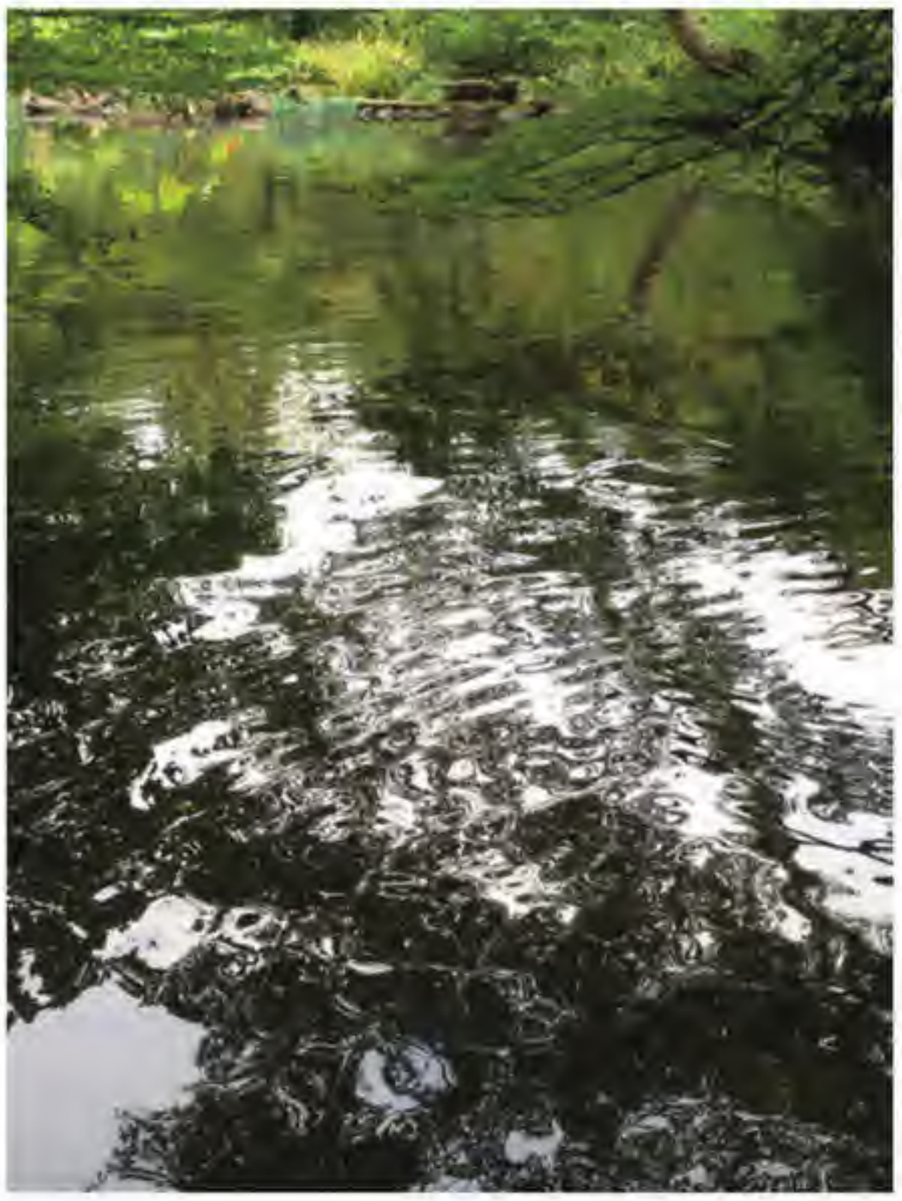
# 03 水面や遠景を描いて奥行きを与える

メインモチーフの狐と少女の足元の水面や、遠景を描いて作品を仕上げていきます。
水面の映り込みや遠景の霞みなどを考慮して、色味を変えながら描くのがポイントです。

STEP

## 1 写真を参考に水面の陰影を考える

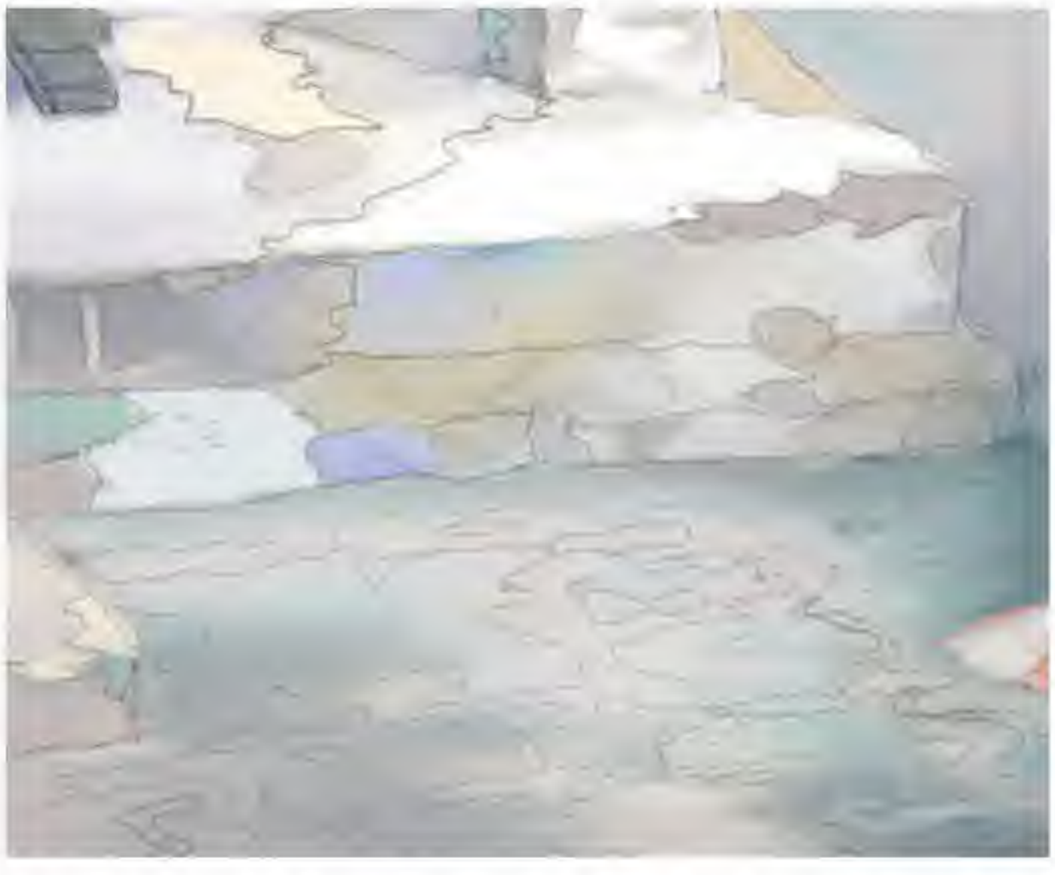


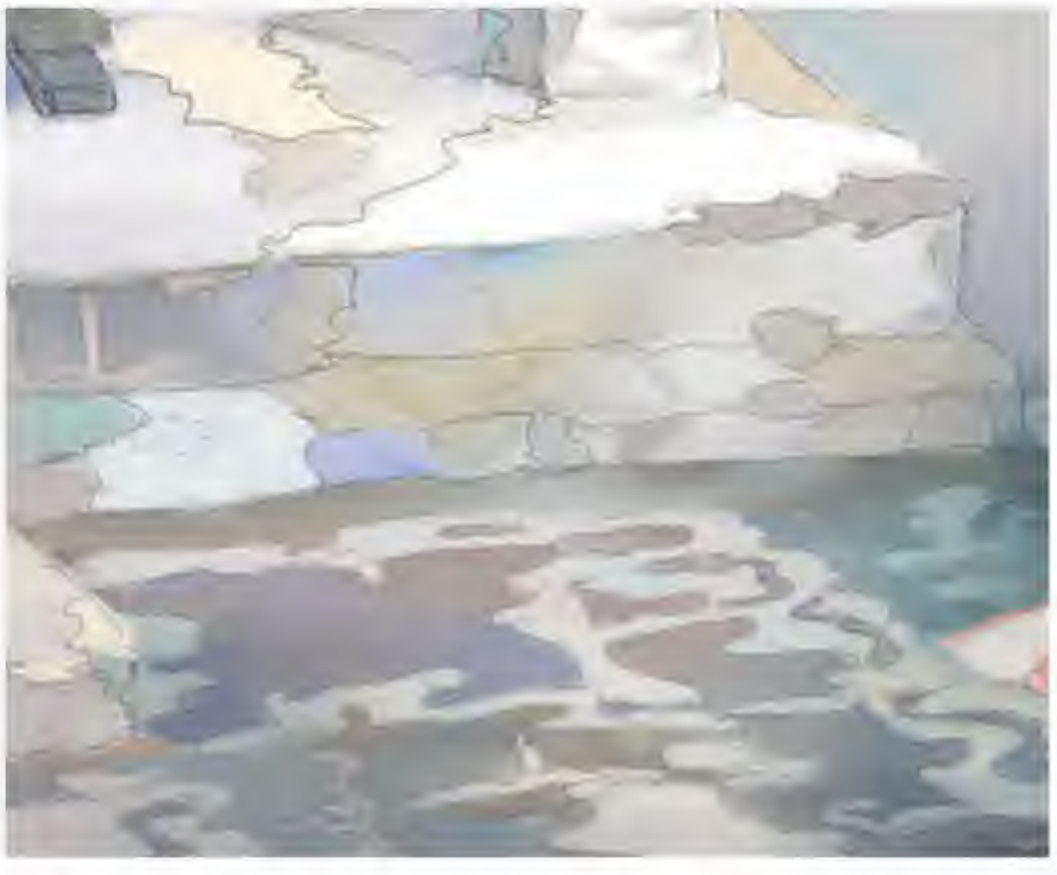


メインモチーフの狐と少女の足元には地面ではなく水面を描いて、幻想的なシーンにします。そこで、まず水面にできる陰影を考えていきます。今回は、実際に波紋ができた水面を写真に撮り、それを参考にすることにしました。

STEP

## 2 水面の線画を描いて色を着けていく





水面を描き始めます。まずは、写真を参考にしながら水面にできる影の部分を線画で描いていきます(左)。続いて、線で囲まれた影の部分に色をつけていきます。その際、影の色は単調にならないよう、グラデーションにしたり色味を変えたりしながら塗っていくのがポイントです(右)。

STEP

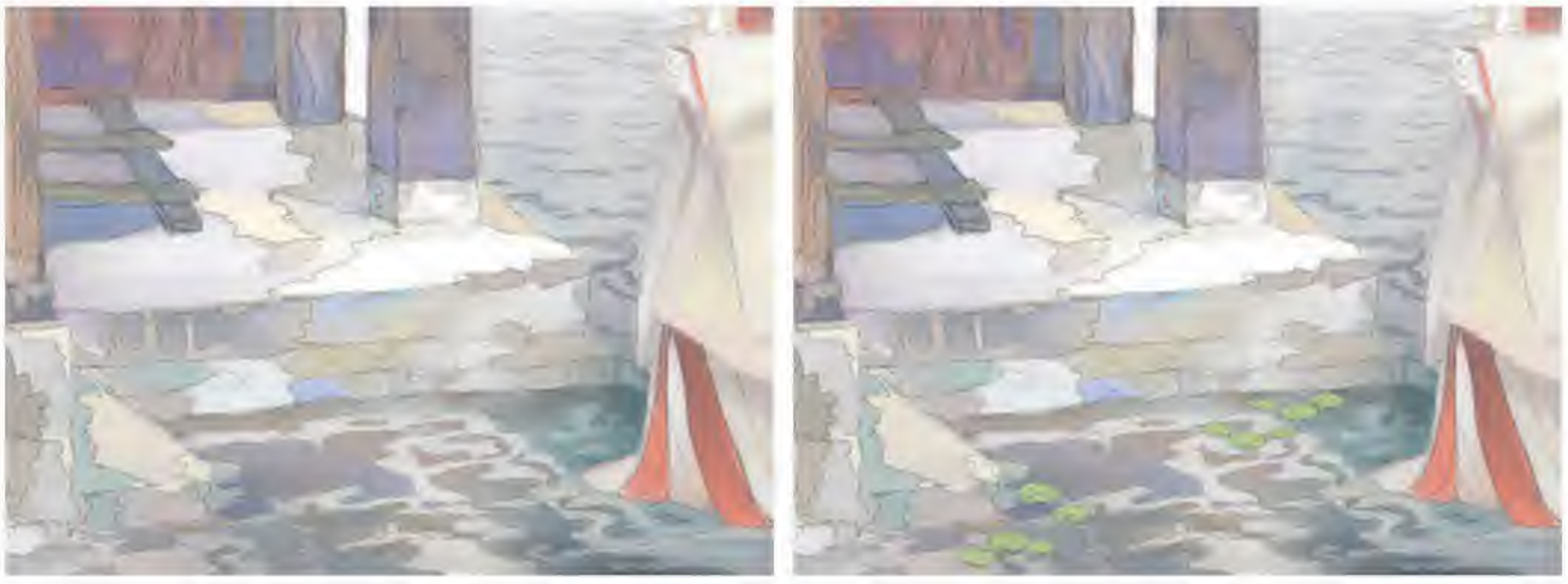
## 3　メインモチーフの背景の水面を描く



STEP 2と同様に、メインモチーフの背後にある水面も描いていきます。左が線画を描いた状態、右が影に色をつけた状態です。

STEP

## 4　水面に睡蓮を描いて浮かべる



水面にアクセントとなるモチーフを描き加えます。ここでは、色に変化をつけることも意識して緑色の睡蓮を描くことにしました。左が描く前、右が描いたあとです。



STEP

## 5　遠景の山の連なりを描く





遠景を描いていきます。ここでは、水面の奥側に山の連なりを描いてメリハリをつけました。左が山を描く前、右が描いたあとです。

STEP

## 6　遠景が霞んでいる状態を表現する





遠景が霞んでいる状態を表現します。ここでは、新規レイヤーを作成してレイヤーパネルで［合成方法：オーバーレイ］に変更し、遠方の水面や山の前面を薄紫色で塗って、青みがかった色にしました。左がレイヤーを［合成方法：デフォルト］にした状態、右がレイヤーを［合成方法：オーバーレイ］に変更した状態です。

PHASE

# 04 質感や色味を整えて作品を仕上げる

モチーフの細部を描き込んだり、全体の質感や色を調整したりして仕上げていきます。
コントラストを上げて混色による色の濁りを取り除き、色味を整えていくのがポイントです。

STEP

## 1 社の柱や戸に御札を描き込む



細部を描き込んでいきます。ここでは、社の柱や戸に御札のベースを描き、その前面に赤色で枠や文字を入れていきました。御札はそれぞれ向きを変えてリズムをつけています。

STEP

## 2 提灯に文字をあしらって印象的に



提灯に文字をあしらっていきます。ここでは、[リアル色鉛筆]ブラシをカスタマイズし、「狐」の文字を円で囲んだデザインのマークを描きました(左)。同様に、もう片方の提灯にも文字をあしらっておきます(右)。

STEP

## 3　遠景の山の上に流れるような雲を描く





空に雲を描き加えます。あまりごちゃごちゃと描くと空気感を損なったり、ほかのモチーフの印象を弱めてしまうので、スッキリと小さめに、淡い色で描画します。左が雲を描く前、右が雲を描いたあとです。

STEP

## 4　全体のバランスを確認し必要に応じて修正する



ここまでの段階で、作品に盛り込む要素はほぼすべて描き終わりました。いったん全体を見渡して、描き足したほうがいい要素はあるか、逆に引いた方がいい要素はあるかを確認します。今回はこのまま最後の仕上げに取りかかることにします。

PHASE

## 04 質感や色味を整えて作品を仕上げる

STEP

### 5 味わいのある紙のテクスチャを用意する





作品に質感をつける下準備を行います。まず、適度にムラのある紙などのテクスチャを用意します。ここでは、『フレンチシャビー&デコ素材集』(翔泳社)に収録されている素材を選びました(左)。続いて、テクスチャ画像をコピー&ペーストして、[効果]メニュー→[色調処理]→[色の調整]で[彩度]と[明度]を下げ、コントラスト強めのグレースケール画像に変換します(右)。

STEP

### 6 紙のテクスチャを合成して質感をつける



テクスチャを合成していきます。まず、テクスチャのレイヤーを選択したら、[レイヤー]パネルで[合成方法:オーバーレイ]に変更します。続いて、[不透明度]を30%程度に下げて調整します。これにより、少しガサガサした質感をつけることができました。

STEP

## 7　Photoshopでコントラストと彩度を上げる





作品全体の色味を調整します。まずPhotoshopで作品ファイルを開いたら(左)、レイヤーをすべて結合したあと、そのレイヤーを複製。[イメージ] メニュー→[色調補正]→[明るさ・コントラスト] や[色相・彩度] などでコントラストと彩度を上げ、色の濁りを取り除きます。続いて[レイヤー]パネルの[不透明度]を下げて微調整します。ここでは少しコントラストや彩度が強くなってしまったので、[不透明度：90%]程度に変更して若干和らげました(右)。

STEP

## 8　色調整を繰り返しながらイメージに近づける





さらに色味を調整していきます。ここではSTEP 7の要領で、複製したレイヤーの色味を調整して[不透明度]を下げ、色被りを補正しました。左が補正前、右が補正後です。

PHASE

# 04 質感や色味を整えて作品を仕上げる

STEP

## 9 必要に応じ気になる部分を修正して作品を仕上げる








STEP 7～8を繰り返して色味の微調整を行い、イメージの色に近づけていきます（左上）。今回は最終的に6枚のレイヤーを重ねて色調整を行いました（右上）。色調整が済んだら、あとは全体をチェックして気になる部分を修正すれば完成です（下）。

IIIV

ILLUSTRATION MAKING & VISUAL

# INTERVIEW

# INTERVIEW

## 夜汽車

**おとぎ話のような世界観と繊細な筆致で、多くの人々を魅了しているイラストレーター、夜汽車。
自身の絵のルーツやイラストレーターを目指した経緯、作品へのこだわりなどについて話を聞いた。**

Interview & Text : Koji Hiraizumi　Photo : YOGISYA

### 悲しさや寂しさといった感情が創作活動の源になっている

**――まず、夜汽車さんが絵を描きはじめたきっかけについて聞かせてください。**

姉が絵を描いていたのですが、それに影響されて自分も描きはじめました。姉からインクと丸ペンを貰って、初めて描いた絵が人魚姫だったのを覚えています。その後描いたのがトマトを育てる女の子の漫画だったのですが、その漫画を姉が褒めてくれて、もっと上手く描きたいというモチベーションになりました。

**――幼少の頃から童話などの物語がある絵を描かれていたのですね。**

そうですね。子どもの頃から童話やおとぎ話の本をよく読んでいました。古い童話には儚い物語や悲しい物語も多いのですが、そういった儚さや悲しさを美しいものとして絵にしたいと思っていました。その気持ちは、私の創作の源流にもなっています。

**――アンデルセン童話やグリム童話などの原書に近いものには、暗く悲しい結末の話も少なくないですよね。**

幼少期は漫画やアニメなどに触れる機会がほとんどなくて、そういった昔の童話ばかりを読んでいました。今でもそうですが、楽しいことや明るいことよりも、悲しいことや寂しいことなどが創作のインスピレー



イラストを描いている制作環境。「パソコンはMac環境で、モニターはデュアルモニターでテレビをメインに使っています。結構危ない状態で描いているのがわかります（おもに左右の本の積み上げ方）。ちなみにこの隙間で食事をしたりPS4を置いて遊んだりしているので、この机が生活そのものともいえます」



これまでに制作した創作の同人誌たち。「同人誌はストーリー性とテーマを重視してつくっています。ケースに入った本などもつくりました。制作から即売会まで、楽しいひとときを過ごせた本たちです」




所有している色彩関連の書籍。「色の本にはルーツなども描かれていて、創作をするうえでかなり役に立っています。特に日本の伝統色は本当に美しいです。今後も増やしていきたいですね」

ションになることが多いです。そういった暗い負のイメージであったり、子どもの頃の気持ちを絵やストーリーにして美しく描き変えてしまいたい、という思いが創作の根底にあります。上手くいかないことがあっても、あるがままに受け入れて手を動かすことが本質的な欲求でもあり、追求でもあり、無心になって取り組むことができます。

**――子ども時代が過ぎ、その後はどのように過ごされていたのでしょうか。**

高校までは美術部に入っていて、当時は風刺画のようなものをたまに描いていましたが、段々と絵を描く動機がわからなくなっていきました。高校卒業後は絵を描くことが一番ではなくなってしまい、今のように絵に熱中することもなく、何年も絵に触れていない空白のような時期がありました。でも、心の奥底には『絵を描きたい』という気持ちはあったと思います。その後も、少しだけ描いては結局やめてということを繰り返していたのですが、東方Projectなどのゲームの二次創作イラストを描いたことをきっかけに、再び絵を描くようになりました。絵をアップするための自分のWebサイトをつくって、Twitterをはじめたのが2008～2009年頃のことです。




尊敬する作家の画集。「エドマンド・デュラック、カイ・ニールセン、アーサー・ラッカム、エロール・ル・カインは憧れの作家です。挿絵の黄金時代と呼ばれている19世紀の作家の洋書や和書を集めています」




自宅の本棚の一部。「本は置ききれないので必要なものだけを本棚に並べていて、刺繍や衣装の本が多いです。本は開きすぎていつもボロボロです。紙の本だけでなく、電子書籍でもおとぎ話の絵本や小説などの読み物を読んでいます」

**人に見てもらえる場所ができたことで再び絵を描きはじめるようになった**

**――そのようなきっかけがあって、また絵と向き合いはじめたのですね。**

ちょうどその頃にpixivができて、絵を投稿したら誰かに見てもらえるという場が整いはじめたタイミングでもあったんです。インターネットや周辺のサービスが発達して絵を見てもらえる場所ができたことは、再び絵を描きはじめる大きなモチベーションになりました。pixivでいろいろな作家の絵を見たり、自分でも絵を投稿して、それに反応を頂けるという体験に興奮したことをよく覚えています。お絵かき掲示板なども見ていなかったので、描いた絵に対して即座に反応があるという体験は、とても新鮮なものでした。

**――現在活躍されているイラストレーターの中には、個人サイトやお絵かき掲示板というネット上の活動を経てpixivに移行したというケースの方も多いですが、夜汽車さんの場合はpixivが初めてだったのですね。**

はい。それまで私は絵の世界と、そこにいる誰かとネットを通して繋がるという経験をしたことがなかったんです。エミリー・ディキンソンというアメリカの詩人が残した有名なフレーズに、『これは世界にあてたわたしの手紙です／わたしに一度も手紙をくれたことのない世界への――』というのがあるのですが、まさに当時の私の気持ちを表しているようなフレーズです。これはたまたまなのですが、今回描かせていただいた画集のカバーイラストも、エミリー・ディキンソンの『私

は手に宝石をにぎりしめーー』という詩がぴったり合う気がしています。

**――そのカバーイラストもそうですが、夜汽車さんの絵のモチーフとして『少女』を描かれることが多いですよね。絵のモチーフについて話を聞かせてください。**

少女のモチーフは、美しさの象徴として描いています。メルヘンのお姫様であり、儚くて純粋で清らかで、自分にとって少女というモチーフは常に心を揺さぶられる存在です。それから、少女と並んで『老女』というのも大切に描いているモチーフのひとつですね。おばあさんの中にある少女性のようなものを、絵で少しでも表現できればと思っていて、愛おしさを感じています。老女の中でも特に『魔女』が好きで、心惹かれる存在です。

**――少女と老女、いずれもおとぎ話の世界などでは重要な役割を担っていることの多い、どこか神秘的なイメージを抱かせるモチーフですね。**

少女と老女というのは、自分の中でも特に大事にしている存在です。これ以外によく描くモチーフとしては『花』や『水』というのもあります。水と植物は切り離せないものだと考えていて、これも自分の中では美しさを象徴する重要なモチーフと捉えています。

### おとぎ話や日本画の作家に憧れて<br>表現の面でも大きな影響を受けている

**――夜汽車さんが影響を受けた作家などはいますか？**

尊敬している絵描きは、100年ほど前の作家でエドマンド・デュラック、アーサー・ラッカム、カイ・ニールセンなどです。著作などもほぼすべて集めていて、こういう絵を描きたいなと憧れています。それから日本画も好きで、展示会で実物を観賞したり、図録もよく購入していますね。おとぎ話や日本画の作家には、色

## 少女と老女、花と水のモチーフは<br>美しさを象徴する存在として大切に描いている




よく読んでいる本。「ウォルター・デ・ラ・メアの本は、空気や翻訳されている文章からも一番好きな作家だと思います。詩集の『孔雀のパイ』は是非読んでほしい一冊」



COMITIAなどのイベント会場で手渡された手紙（写真左）と愛用の創作ノート（写真右）。「創作ノートには思いついたことやオリジナルのストーリーなどを書き留めています。イベントなどで頂いたお手紙は宝物で、とても大事にしています」




イラストを手がけたCDジャケット。「CDジャケットのイラストはこれまでに9枚ほど描かせていただきました。正方形や横長のフォーマットで描くのは意外と難しいのですが、どれも楽しく描くことができました」

の塗り方などの面でも大きな影響を受けていると思います。また、自分は奥行きのある立体感や背景の表現があまり得意なほうではないと思っているので、日本画特有の平面的な画面構成の手法はとても参考にしています。明治の工芸品に七宝の世界があるのですが、並河靖之の作品も繊細で好きです。また、木版画の吉田 博の木版画集を購入して以来、描き方を勉強するようになりました。

**――近作では、着物などの和をテーマにした作品も描かれていますよね。おとぎ話などのヨーロッパ的な題材の作品とは違った空気感で、新鮮な印象でした。**

妖怪や着物などの日本の和をテーマにした作品もそうですが、最近はこれまでにあまり描くことがなかった、アジア文化のモチーフにも興味が出てきていますね。着物のディテールなども調べるほどに奥が深くて、描いていて楽しいモチーフです。実は画集のカバーイラストの少女も、アジアの民族衣装風の刺繍を意識したものになっています。

**――先ほど色の塗り方に関するお話がありましたが、現在はどのようなツールで描かれているのでしょうか。**

アナログからデジタルに移行した初期の頃はPhotoshopを使っていたのですが、扱いが難しくてPainterに乗り換え、それ以降はずっとPainterで描いています。Painterは自分がイメージしている透明感が出しやすいのと、アナログ画材のリアルな質感を表現できるツールが豊富なので愛用していますね。また、以前は紙に描いたアナログの線画をスキャンしてデジタル上で着彩するという描き方をしていたのですが、現在は下絵からすべてデジタル上で制作しています。

**頭の中に描いたストーリーを**
**本として形にできることが楽しい**

**――2017年にはCOMITIAのイベントビジュアル**



最近購入したドール。「ドールは2017年に購入したのですが、いろいろな方向から眺めているだけで参考になり、頭がリセットされます。見るたびに『尊い……』と呟ける癒しのアイテムでもあります」

## 自分自身の物語であることを感じながら
## 儚くても脆くはない創作を続けていきたい

**(P007)を手がけられていましたが、同人誌の制作をはじめたきっかけについて聞かせてください。**

同人誌をつくりはじめたのは2013年頃ですね。昔から紙の本というものが大好きなので、絵を描いているうちに自然と自分でも本をつくってみたいという思いが出てきて、同人誌の制作をはじめました。同人誌制作は、頭の中に描いた創作のストーリーやイメージを形にすることができるので心が躍りますね。本の実制作から即売会まで本当に楽しい時間を過ごすことができて、イベント会場などで頂いたお手紙は宝物にしています。

**――『本』というメディアには特別な思い入れのようなものがあるのですね。**

やはり紙の本というのは愛着のあるメディアですね。毎月必ず何冊かの本を買っているのですが、最近は少し買いすぎているかなとも思っています(苦笑)。洋書、和書を問わず絵の資料になるような本、詩集や文芸書などのほかに、配色や事例集といったデザイン関連の本もよく買っています。

**――それでは、最後に夜汽車さんの今後の展望について聞かせてください。**

ある一定の年齢になると、その先の人生が何となく定まっていってしまうような、そんな感覚を抱く方も少なくないのではないかと思います。私はそれが恐ろしくて、再び絵を描きはじめたというのもあります。自分の人生の物語なのに、他の物語の登場人物のように感じて、自己を探るように絵を描きはじめて今に至ります。そうして絵を描き続けていたら、創作の中に好奇心と旺盛な意欲の自己を発見して、『これは自分の物語なんだ』と感じられるようになりました。絵と真っ直ぐに向き合えるようになるまでに回り道もしてきましたが、今後も絵を描き続けて、儚くても脆くはない創作を続けていきたいです。

## PROFILE

**夜汽車**

イラストレーター。少女を描くことと19世紀末の挿絵画家を好む。懐かしいような落ち着いた雰囲気のイラストを目標に制作している。

URL yogisya.noor.jp

Twitter YOGISYA

## STAFF

| | |
|---|---|
| カバーイラストレーション | 夜汽車 |
| 装幀 | 有馬トモユキ |
| 本文デザイン | waonica |
| レイアウト | 平野雅彦 |
| 編集補助 | 山口 優 |
| 進行管理 | 江口祐樹 |
| 企画・編集 | 平泉康児 |


イラストレーション メイキング アンド ビジュアル ブック

**ILLUSTRATION MAKING & VISUAL BOOK**

**夜汽車（ヨギシャ）**

2018年 2 月13日　初版第 1 刷発行

2018年 4 月10日　初版第 3 刷発行

著者　夜汽車（ヨギシャ）

発行人　佐々木 幹夫

発行所　株式会社 翔泳社 [http://www.shoeisha.co.jp]

印刷・製本　株式会社 廣済堂



© 2018 YOGISYA

＊本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部または全部について（ソフトウェアおよびプログラムを含む）、株式会社 翔泳社から文書による許諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。
＊本書へのお問い合わせについては、3ページに記載の内容をお読みください。
＊落丁・乱丁はお取り替えいたします。03-5362-3705 までご連絡ください。



ISBN978-4-7981-4517-4 Printed in Japan

**この電子書籍の全部または一部について、著作権者ならびに株式会社翔泳社に無断で複製（コピー）、転載、公衆送信をすること、改変・改ざんすることを禁じます。**
**また、有償・無償にかかわらずこのデータを第三者に譲渡することを禁じます。**

2018年04月10日　電子書籍版発行
※印刷出版とは異なる表記・表現の場合があります。予めご了承ください。
※印刷出版再現のため電子書籍としては不要な情報を含んでいる場合があります。
※本電子書籍は同名出版物を底本として作成しました。